325 PESETAS

KABUKI

NÚMERO 6

SOLO PARA ADULTOS

RECORD OF THE LODOSS WAR

FELATRICES ORIENTALES ABDUCIDAS POR EL PORNO AMERICANO



GUÍA DE PERSONAJES DE RANMA 1/2

DESMANES SEXUALES EN LA REDACCIÓN DE KABUKI

MI CLITORIS VA A ESTALLAR

SUEÑOS PRESENTA

Vanity AngeL

squish!

contiene palabras y escenas capaces de volverte loco

Tebeos Glénat

Cada día, más adeptos.

KABUKI

Nº 6 Octubre 95

Joan Navarro
Director Editorial

Jorge Riera
Director de la Publicación

Akemi Pérez
Redactora en Jefe

Manuel Valencia y Sergio Rubio (equipo Grumosol)
Diseño y Maquetación



editorial

DE ESPALDAS AL SOL NACIENTE

Al *Consultorio* de Kabuki:

"Iros enterando de que lo que trato de decir es que vosotros no estáis en el centro de la actualidad ni de lo mejor. Más bien llegásteis tarde y estáis en el centro de la nada".
Jesús Cepeda Cid (Madrid).

*"Hola **Akemi**; soy Diox, el que escribió la maldita carta a los mamones del Mangazone cuando echaron al **Riera López**, o sea, a tu Diox. Solo quiero decirte que **Riera López** es muy joven, como tú. Tengo 26 años y espero demasiado de adolescentes. Si, si, no exagero; **Riera López** no es **Cuadrado**, ni **Martín**, ni mucho menos **Lorenzo Díaz**. Si queréis un colaborador aquí me tenéis, escribidme. Pero os aviso: el 80 por ciento de lo japonés publicado en este país (¿80 digo?) es pura basura".*
Santiago de la Mata Martí (Barcelona).

*"¡Un beso increíblemente gordo al amigo de los niños, **Jorge Riera** (no vayas enseñando tus fotos por ahí o acabarás acosado por locas por los chicos de pinta intelectual... como nosotras)!".*
Mª José y Feli (Madrid).

*"La ley es ley es la ley y debe cumplirse, es lo que dicen aquellos a los que la situación del **Sevilla** y el **Celta** les ha beneficiado". "El **Celta** y el **Sevilla** deben permanecer en primera porque se lo han ganado este año".*
Diego Pino García (Vigo, Pontevedra).

Somos como una gran familia...

por Jorge Riera

Publicación mensual de **Ediciones Glénat, S. L.** Gran Vía, 646, 5º, 4ª, 08007 Barcelona.
Presidente: **Jacques Glénat.**
Directora: **Elisabeth Ranc.**

Imprime: **T. G. Soler, S. A.**
Fotomecánica: **Scanner color**.
Depósito legal: B-3050-1995.

ISSN: en trámite.
Distribuye: **SGEL**, Avda. Valdelaparra, 29, 28100 Alcobendas (Madrid).

contenidos

NUMERO 6

créditos

Han colaborado en *Kabuki* número 6, la revista que crea problemas y ereçeiones allá por donde pasa: Sergio Benet (algo así como el Fox Malder de *Expediente X*), **Inés Bravo** (lo más parecido a Norma Duval en *La mujer del juez*), **Eduardo Guillot** (¿un oso amoroso?, ¿Piolín?, ¿un Power Ranger?), **Jacobo Molins** (a caballo entre Steven Seagal y Koji Kabuto), **Akemi Pérez** (el físico de Cindy Crawford y la mente de Rita Irasema), **Jorge Riera** (un poco de todo: Mike Myers, David Summers, Emmanuelle Béart, Chris Peters, Peter David y Monique Gabrielle), **Robby** (un burdel, una bolera, un club de alterne...), **Manuel Romo** (Chanquete en *Verano azul*, Rose en *Las chicas de oro*, Lou Ferrigno en *La masa*... todos en uno), **Sergio Rubio** (la salud de Buck Adams y el corazón del ratoncito Pérez), **Alejandro Serrano** (Parker Lewis a lo Román Gubern), **Manuel Valencia** (igualito, igualito a Edward Furlong en *Terminator 2* y Sadie Frost en *Dracula*) y **Zaruko** (el cuero manchado de materia fecal que oculta su cuerpo, nos impide compararlo con algo o alguien que no aparezca en las historietas más sórdidas de Miguel A. Martín).

Esos cabroncetes a los que van dedicados nuestros más íntimos momentos de regocijo etílico y abstinencia sexual: PLANETA, NORMA, LA CUPULA, CAMALEON, MANGAVIDEO, CARTOONIA (así, a saco, toda la gente que edita cositas, para bien o para mal), **Jose Miguel Devesa** (te has portado), **María Ferrer** (sus sugerentes palabras siguen inspirando a la dirección), **Oscar Valiente** (que no nos lo merecemos, hostias, copón, ¿os dáis cuen?), **Ana María Meca** (dulce chiquilla asomada a la ventana), **Txema Millán** (creador de instantáneas impagables y oligofrénicas cuya existencia debe ser callada por siempre) y **el clan ovoidal** (siembra fiebres y agitación en el seno de la redacción). Y nada más amiguitos, a leer mangas cochinos que la vida son cuatro días.


Sergio Benet


Akemi Pérez


Eduardo Guillot


Jacobo Molins

Akemi Pérez contesta a.... las locuras de nuestros lectores

Parece ser que la cosa ha hecho efecto. Entre las fotos cuasi eróticas del zorrón de nuestro director, el verano y el espíritu dicharachero y camorrista de los amiguitos de *Kabuki*, la gente, los lectorcillos, esos seres distantes y entrañables que posibilitan que una servidora desvaríe lo suyo mes tras mes, inundan la redacción de gritos y desatinos, de locura y preguntas, de mala leche y afecto. Casi me siento pletórica de entusiasmo: estamos logrando que esto se parezca cada vez menos a un correo sobre manganime para decantar nuestro estilo hacia el consultorio de la *SuperPop*. Hoy entro al trabajo de buena gana. Finalmente tendré que descartar el suicidio.

La primera personita que incordia y se divierte a costa de vuestra teórica favorita es **La viciosa de Barcelona**, un ser totalmente corrupto y amoral que se declara seguidora de la mayoría de tebeos obscenos (y japoneses, claro) que se han editado en este, nuestro malogrado país. Para la niña, *Sueños, Angel* y *Urotsukidoji* son "chorraditas"... ¡¡¡marrana!!! Probablemente tú seas una de esas tiernas adolescentes proclives a propasar la barrera de la integridad ética en los más oscuros rincones de los pubs o locales pecaminosos de tu capital. Bien. Una hembra que utiliza su cuerpo e inteligencia para desafiar y derrotar a los machos más osados, es el doble de hembra. Un fistro de mujer española. Y, por cierto, *Sueños* es un rato ligerito (si **Javi** se dejara, yo le mostraría un par de guiones cochinos, feministas y bien



los lectores de Kabuki sólo piden guarradas
(© M. Nogï/K. Kosuge/France Shoin Comic Bunko)

escritos. Que ya va siendo hora...), pero en los últimos números de *Angel* el contenido sexista y vejatorio se ha triplicado, con lo cual deberías estar contenta,

correo

muchacha, y de *Urotsukidoji* ya no hablemos... ¿suave?... chiquilla, ¿qué más quieres? alquílate alguna guarrada videográfica de esas que recomienda ese sucio bastardo ególatra y machista llamado **Manuel Valencia**. Y en lo de que, *"todos los que escriben en Kabuki me resultan odiosos"*, vas teniendo razón, cacho guarra. Están todos enfermos. Hala, a gemir se ha dicho, querida salida.

Desconcertante que una de las principales dudas que asola al lector viril, pervertido y descerebrado de *Kabuki* sea la de mi actual situación sentimental. Prometo realizar un informe sobre esta en el número que sacaremos con fecha de Noviembre y que aparecerá para el inevitable pero prometedor manga-salón de Octubre (paradójico, ¿ein?). O sea, el próximo número (el 7). Pues eso, espero que el amiguito **Francisco Javier Hernández López. Bda. Roman Pérez nº 24-A. 21410-Isla Cristina (Huelva)** se dé por satisfecho con esto y con el ver su ansiada dirección publicada para que niños y niñas de todo el mundo le cuenten sus cositas y le envíen dibujitos libertinos. El colega **Francisco** está cumpliendo su deber para con la patria (en explícitas, bonitas y sentidas palabras suyas *"la puta mili"*), sin embargo, eso no le impide ametrallarme a preguntas, de nuevo referentes a los mangas picantes (vaya, otro violador en potencia, pero, eso sí, simpático el cerdo). El manga reseñado en el número 11 de *Sueños* por el taimado y romántico descarriado **Jorge Riera** lo podrás encontrar escribiendo a esa tienda levantina para grandes y chicos llamada **Robby** (la dirección en su correspondiente apartado de publicidad). Supongo que te refieres al puñado de historietas cortas recopiladas en un tomo, de **Ryoh Sugoh**, ¿no, condenado lechón? *Vanity angel* la tienes este mismo mes en los kioskos, cortesía del singular **Joan Navarro** y la editorial que me da de comer (mal, aunque algo me da), GLÉNAT. *Bondage Fairies* también aparecerá a su debido tiempo si la anterior cosa sucia funciona (que lo hará, endemoniados viciosos). En lo del tan citado *Sueños* tienes razón: es un comic para adultos con un guión de críos.
Para lo de la edición usaca de *Dirty Pair*, prueba escribiendo a **Vértice comics (Provenza, 138. 08029-Barcelona)**. Igual tienen peladillas. Y lo de las carátulas de *Urotsukidoji*... mal lo veo, ya que las sacamos de una reproducción aparecida en *Animerica*. Adiós, mi



¡Queremos las ovas de *video girl ai* ya! (foto: © Masakazu Katsura/Shueisha)

proteico soldadito...

Enrique García Sandoval (Pontevedra) afirma que *"tengo una crisis en mis pantalones y calzones. ¿Puedes ayudarme?"*. Todo un sentimental que sabe bien lo que hay que decirle a una mujer para seducirla (buena prueba de esto es la anterior deformidad). Un romántico. Tiene 20 tacos (pese a que su capacidad mental no debe sobrepasar la de una ameba en proceso de gestación, tal como manifiestan sus sensibles piropos) y quiere saber cuando saldrán los ovas de *Video girl AI*. Uuufff... parece ser que alguna compañía española está intentando negociar los derechos, pero la cosa está complicada. Paciencia, tarde o temprano los tendremos por aquí. Por cierto, lo de los corazoncitos me ha emocionado sobremanera.



Todo el mundo se espeluzna con *Ah! My goddess* (© Kosuke Fujishima/Kodansha)

Empieza la fiesta y la contienda con el esquizofrénico **Daniel Rodríguez Calafat (Ibiza)**, un energúmeno hispano-francés sin la más mínima pizca de compostura que debería ir al cine a ver la última película de **Lawrence Kasdan**, *French kiss*, para ver si adquiría parte del espíritu francés y mesurado del que hace gala el adorable **Kevin Kline** frente a la pizpireta y hermosa **Meg Ryan** (en algunos aspectos, me recuerda a mí misma). El tío **Daniel**, se ha cargado en media página, gracias a sus comentarios acerca de la opinión sobre manganime, las bases de la crítica internacional sobre arte. Y de tebeos, faltaría más. *Bang!*, *Tribulete*, *Grafito*, *El maquinista*, *Krazy comics*, *Pogo*, *De la historieta*, *Urich*, *EMM*... has fusilado los cimientos de todas y cada una de las publicaciones sobre crítica del medio editadas en nuestro país. Anótate un tanto, dulzura. Veamos... el infeliz comienza censurando los primorosos vaqueros que lucía en las fotos de nuestro número 4; nos llama *"malas influencias"* (bien, no sabes el peso que nos quitas de encima: una de las principales metas de *Kabuki* es la de maleducaros, cobarlldes); sentencia que *"tenéis la responsabilidad de informar; pero la parte de crítica dejadla para más tarde"*: allá él; obvia su grosería con *"Incluso **Yoko***



No hay más ovas de *3x3 ojos* (© Yuzo Takada/Kodansha)

de Sueños es más simpática que tú contestando los correos, tiene el encanto femenino que por lo visto nunca alcanzarás"; y demuestra su incompetencia cerebral con *"Akira es la mayor porquería que he visto en tiempo -hablo del manga-"*. Un conjunto de estupideces, testimonio de una reincidente carencia de serenidad mental, ciertamente preocupante. Aunque el final de tu carta sea más tranquilizador (al parecer, el bestia está cabreado porque alguien se metió con *Nausicaä*: yo no, a mí se me antoja soberbia) sigues pareciéndome un tanto rarito. Emborráchate



Atrevida cochinada de Eric Medina, de Madrid

de vez en cuando, aboga por la continuación de RADIO 3 POP y espera colaboraciones y misivas de los dolientes aficionados en el **apartado de correos 785, 07800-Ibiza**, a nombre del fanzine del que te encargas, ***Shima***. Y no, los *4 Fantásticos* siempre los leí poco (a no ser que fueran de **Kirby** o **Byrne**). Prefiero la *Patrulla X*.



¡Spock lee *Kabuki*!

Increíble pero cierto, **Mr. Spock (¡¿Cádiz!?)**, alaba los gustos trekkers del sinvergüenza proxeneta del director **Riera** (sólo por eso te has ganado que publiquemos una de tus admirables y casposas fotos) y no para de tener problemas con la cosa de los mangas en Cádiz (venga, valor y al toro, pecadorrlll). Me grita *"guapetona"* y yo le llamo simpático e intenta ahondar en el tema de los fistros del comic guarro nipón (si buscas algo en especial, rastrea la dirección de **Robby**). Y por supuesto que algo hay del erótico que me agrada... ¡¡que una no es de piedra!!

Eric Medina García. Plz/ León Felipe nº 6, 2º c. Rivas-Vaciamadrid- 28529, (Madrid) es otro otaku que anhela cartearse y me respeta aunque no me hable de usted. Los colegas le llaman **Pepino Jab** (el "Jab" se pronuncia "Yaf"). No debe ser todo lo sociable que aparenta por lo que nos cuenta: *"La novia me dejó por ser un broncas. Es que aparecer con la nariz ensangrentada y la camiseta con esas manchas de sangre que no se quitan, mosquea..."*. Acaba interesándose en lo que todos (sí, en eso) aunque añade a esto un par de dilemas que gentilmente resuelvo: 1) *Blue Seed* de **Yuzo Takada** debería ser publicada por PLANETA o NORMA en su defecto. De fechas estamos en blanco. 2) De *Alita* no ha salido ningún anime nuevo por estos andurriales y de *3x3 ojos* lo mismo. Vale, besitos para tí también y gracias por el dibujo susssio.



Maravilla veraniega de Olga Gimoes, de Huelva

Al son de un conmovedor *"¡duro con ello chiquilla!"*, **Olga Gimoes Luis (Isla Cristina, Huelva)** me lanza una desorbitada monserga acerca de la cancelación de *Los caballeros del zodíaco* (*Saint seiya*, para los cultos). Ya te digo: a mí me la trae floja.

Masami Kurumada me parece uno de los mayores timos de la historia del manga moderno, aunque puedo comprender la preocupante obnubilación que sacude a algunos de sus incontrolables admiradores. Ese tono casposillo del manga y la evidente fuerza guerrillera de los dibujitos animados atraen fácilmente a los espantajos menos exigentes. No obstante, bienamada



Aunque odiado por la afición, el Riera no es un cabrón



¡Estamos hasta los cojones de *DragonBall*!
(© Shueisha/Bird Studio/Akira Toriyama)



A algunos idiotas no les gusta *Akira*
(© Katsuhiro Otomo/Kodansha)

correo

amiga **Olga**, estoy contigo en lo de que el cierre de esta serie ha sido un tanto brusco (totalmente sin esperanzas de futuro para la continuación de la obra de **Kurumada**). Me quedo con la alternativa que al parecer NORMA dará a sus series canceladas o presentadas como limitadas, tal es el caso de *Bateadores* (que continúa siendo bastante boba y olvidable), la cual, y según declaraciones del glorioso **Valiente**, podría ser proseguida en tomos (¿a lo *Riot*?).
Sobre *Urotsukidoji* te puedo decir que no he averiguado aún si finaliza algún día (aunque relativamente CARTOONIA debería de terminar de editar los últimos videos ya) y, sincerémonos señorita, tampoco me importa excesivamente: a partir del primer ova lanzado por la ya mencionada empresa videográfica, la cosa comenzó a aburrirme soberanamente. Ni las cada vez más insípidas y anecdóticas escenas sexuales lograron conmover mi adormilada moral. Un fastidio desordenado e interminable.
Por otra parte, lo que me comentas del club de MANGAVIDEO y su respectivo panfleto (atrás quedaron esos tiempos en los que **Oscar Valiente** deshacía las retinas de nuestros ojos con su obcecada y Gongorista prosa en el boletín informativo de esta casa), al igual que el club Otaku de NORMA, parece haberse ido al carajo. Yo, siendo como soy, una hembra cautelosa y escéptica, siempre me ando con cuidado en lo relativo a estas organizaciones privadas, que en cientos de ocasiones han resultado ser sórdidas tapaderas para las más ignominiosas sectas religiosas (fanáticas y criminales) al más puro estilo de **Los niños de Diox** o **Nueva Acrópolis**. Si **Charlie Mason** levantara la cabeza...

Ziortza (escribidle fanzinerosos y demás fauna a **Z. G. C. C/ J. Sebastián Elcano, 18, 4º B. 48960-Galdacano, Vizcaya)**, tiene un nombre precioso aunque una, que no sabe euskera, no alcanza a pronunciarlo. Me pide que le publiquemos un sabroso anuncio-dibujillo del que probablemente no se entenderá ni jota, así que le he metido la dirección al principio de la contestación (como pedías, chata).
Algunas de tus dudas ya han sido respondidas anteriormente. Las otras (bueno, no todas, que no queda espacio, copón) allá van: 1) la segunda parte comiquera de *3x3 ojos* debería ser editada prontamente en el excelente *Shonen mangazine* de PLANETA (a mí también me maravilla la acción y el humor desquiciado de **Yuzo Takada**). 2) De juegos de rol

relacionados con mangas y similares, te puedo adelantar que hace poco tiempo, alguna compañía española pudo haber editado el de *Record of the Lodoss war* (a leer el artículo del **Molins** ya, desgraciados, en este mismo número). Igual, ahora que tenemos el anime en la calle, alguien se atreve... 3) Reproduzco las declaraciones acerca del nivel artístico del comic actual que nos pasas de un ducho y prestigioso artista de la historieta, **Nazario**: *"A la gente se le da dibujo basura, historia basura. Es tan malo que yo no leería tebeos siquiera. Son como esos comics japoneses llenos de viñetas y sin historia".* Comprendemos las palabras de un competente creador del que recordamos tebeos tan originales como *Anarcoma*. El 80 por ciento del tebeo japonés es mierda y eso, dado el volumen de su producción es casi lógico. Cosas como *Nausicaä, Dr. Slump, Akira, Gon* o *Gamma* marcan la pauta de calidad del manga. Aún nos queda mucho material bueno (y malo) por ver aquí.

Y me voy, que estoy hasta los mismísimos (y no tengo) de contestar a vuestras impertinencias. Hala, leed al **Cels Piñol** en el correo de *Ranma 1/2* y a mí dejadme en paz. Maldita sea...

Kabuki (Consultorio). Ediciones Glénat España. Gran Vía de les corts catalanes 646, 5º, 4ª. 08007 Barcelona.

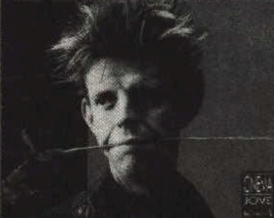


A Nazario no le gusta el manga, pero a nosotros sí nos gusta Nazario... ¡¡¡Y sus zascandiles!!!

COX DEL DESIERTO

NO ES MANGA, PERO HAY QUE COMPRARLO, HOSTIAS.

Manuel Romo es un tipo casi normal. Tras varias tentativas fracasadas de ganarse dignamente la vida y dada su incompetencia natural, decidió malgastar la exigua masa encefálica con la que el todopoderoso le dotó, en la innoble tarea parasitaria del periodismo cinematográfico y derivados.
Hoy, el muchacho se muere de hambre, necesita alimentar ese cuerpo maltratado por la vida y su débil condición humana... Nosotros sabemos que ni el suicidio (al que en varios intentos frustrados se ha visto abocado) ni la indigencia ni el alcohol o las drogas son la solución (hasta hace poco, Romo ha estado internado en una reputada y valenciana clínica de desintoxicación).
Afortunadamente, Manuel Romo ha logrado vencer de forma milagrosa su antaño aguda adicción al Bourbon y la heroína con amoníacos y, ayudado por el nuevo plan de rehabilitación de la FILMOTECA DE LA GENERALITAT VALENCIANA y CINEMA JOVE ha confeccionado un librillo extremadamente interesante sobre la vida y milagros del cineasta independiente Alex Cox (director de "cult-movies" del calibre de Repo-man, Sid y Nancy o Walker). Echadle una mano, venga, que el chaval merece una segunda oportunidad.



MIYAZAKI NOS HACE LLORAR

IF YOU LISTEN CLOSELY...

LO MAS BONITO (Y RECIENTE) DEL STUDIO GHIBLI

por Akemi Perez

El último film del popular **Studio Ghibli**, fundado por los dos genios de la animación **Hayao Miyazaki** e **Isao Takahata**, de nuevo alcanzará las cotas de calidad esperadas por todos sus fans. *Mimi o Sumaseba* (*If you listen closely...*) es el lírico título de esta prometedora película, estrenada en Japón este verano y dirigida por **Yoshifumi Kondo** (*Only Yesterday, Grave of the fireflies*).


Los criajos de Miyazaki todavía no practican el sexo anal ¿Os dáis cuen? (© Studio Ghibli/Shueisha)

Kondo, nacido en 1950 comenzó su carrera tempranamente en 1968, trabajando en clásicos de la animación japonesa como *Kyojin no Hoshi* (*Star of the giants*) o *Lupin III* (serie en la que también intervendría **Miyazaki**). Posteriormente, contribuiría a la creación de dos obras de la talla de la ya mencionada *Grave of the fireflies* o *Kiki's delivery service*, pero siempre desde su independiente categoría de "freelance". En 1990 de nuevo trabajaría codo con codo con el reputado estudio (aunque esta vez ya unido totalmente a este) en producciones como *Only yesterday* (*Omohide Poro Poro*), *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*) y *Pom Poko*.

Ahora, **Yoshifumi Kondo** se estrena como director en una historia que posee el inevitable "toque **Miyazaki**", pese a que este no se haya visto envuelto en el proyecto, relatándonos la historia de varios personajes sencillamente ordinarios, sencillamente sublimes: Shizuku Tsukijima es una joven muchacha japonesa que halla una vía de escape a sus problemas con la lectura. Un día se da cuenta de que todos los libros que ella saca de la biblioteca pública (donde trabaja su padre) han sido anteriormente leídos por un tal Seiji Amazawa. La curiosidad de Shizuku la llevará a emprender una sentida búsqueda del misterioso lector.

Basada en el shojo manga homónimo de **Aoi Hiiragi** editado por SHUEISHA, *Mimi o Sumaseba* cuenta con la participación en el guión y la puesta en escena de la propia autora.





novedades para octubre

GLENAT

Kabuki
número 6
B/N. 52 pgs. 325 Ptas.

La guía de personajes de Ranma, porno y rock japo, mangas eróticos, *Record of the Lodoss war*... ¿Qué os parece, mozalbetes?, ¿cómo se os ha quedado el cuerpo? Todo esto no os lo dan en otros sitios, y si no, que baje Diox y lo vea.

Sueños
número13
B/N. 36 pgs. 195 Ptas.

Es la hora de las marranadas: *Sueños*, el tebeo sicalíptico y cortito de **Javi Sánchez** (el rubiales cachas que se pasea por la valenciana Plaza del ayuntamiento con su maciza chica cogida por la cintura), animado por la femme fatale **Yoko M.** y el fistro pajillero **Jorge Riera**.

NORMA

Video Girl Ai
número 21
B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Más bonito... más tierno... más dulce... nos encanta, nos conmueve, nos excita... **Masakazu Katsura** prosigue su andadura historietística con uno de los mangas más interesantes del momento.


¡¡¡Más Sueños!!!

City Hunter
número 19
B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Es de **Tsukasa Hojo**. Va de tiros, tías y muchas hostias. De serie negra, nada. Sin embargo, al **Molins** le mola.

No para el tío de cantar las maravillas del **Hojo** como ilustrador. Jo.

Kimagure Orange Road
número 19
B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Esta sí que es de amor del bueno. Es un rato ñoña pero, eso sí, a mí me divierte. Es de **Izumi Matsumoto** y el Kyosuke es monísimo. Ay.

Silent Möbius
número 11
B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

Poderes paranormales y ninfas de segunda clase. Mi reino por un colisionador a positrones. Del **Asamiya**.

Angel
número 11
B/N. 48 pgs. 375 Ptas.

AArrrfff, ooooohhh, uuuuhhh, sí, así cariño, sigue. De **U-Jin**.

Gamma, el hombre de hierro
número 7
B/N. 64 pgs. 395 Ptas.

Un manga como Diox manda. Diferente y arriesgado. Venga, un tanto para la gente de NORMA. Por cierto: a leer todos ahora mismo, el articulillo que sobre esta serie hace el **Riera** en el *Otaku*.

Dark Angel
número 6
B/N. 64 pgs. 395 Ptas.

El **Kia Asamiya** dibuja bien, pero el guión... La fantasía heróica debe ser otra cosa.

Otaku
número 4
B/N. 32 pgs. 250 Ptas.

Esto es la revista de mangas de NORMA. Está muy chula, sí señor. Con colaboradores muy eficientes. Y el **Valiente** es un hombretón.

PLANETA DE AGOSTINI

Dragonball
número 42/195
B/N. 48 pgs. 275 Ptas.

Se ha acabado en Japón. Aquí poco le queda. Esto es como en el servicio militar, cada uno se jode cuando le tiene que tocar.

El puño de la estrella del norte
número 4
B/N. 200 pgs. 1200 Ptas.

Así se dan las hostias, nene. Esto sí que es un circo de violencia sin sentido, escatológica y visceral. ¡Dale fuerte Kenshiro! ¡Pártele el cartílago, reviéntale los pulmones, retuércele los coj...!

Ranma 1/2
número 6
B/N. 40 pgs. 250 Ptas.

Zoofilia, bestialismo, homosexualidad, incesto, pedofilia... **Rumiko**, la divina, se lo monta con todo el mundo. Así es ella.

Shonen Manga
números 12 y 13
B/N. También con bastantes páginas. Y sale barato, oye.

Está muy bien la revistilla esta. A ver si alguien nos envía un servicio de prensa y podemos dejar de leerla a hurtadillas en el jodido kiosko del tío **Fernando Zarco**.

Fly
número 42
B/N. 48 pgs. 275 Ptas.

Se me acabó la verborrea.

LA CUPULA

Minifaldas
número 2

¡¡Eeeeeeehhhhh!! Esto ya son palabras mayores. Esto es manga guarro del bueno, del cachondo, del trempante, de **Chataro**... Aaaahh, sssí, oh, sigue, es como tener un kilo de carne dentro, como si fuera una tercera pierna.



OTAK

por Akemi Pérez

Hey, ¿qué pasa con los amiguitos que escriben sobre el medio? ¿Por qué son tan rematadamente aburridos? ¿A dónde ha ido a parar el espíritu cínico y descacharrante de la generación X? *Neko, Kame, Otaku, Nippon*... prozines indiscutibles que despiden sopor y apatía por los cuatro costados. Necesito que Ramón Peña me insulte irracionalmente; pido que Nuria Teuler desvele sus inconfesables secretos amatorios; exijo que Oscar Valiente serialice en el *Cimoc* los pormenores de sus noches más escandalosas; invito a Miguel A. Martín a culebrear exageradamente desde *El correo de Piccolo*... ¿No sentís unas irreprimibles ansias de descerebraros de una vez por todas?



OTAKU

número 1
250 Ptas. 32 páginas.
A la venta en kioskos y librerías especializadas.

Ya está aquí. Ya llegó. El *Otaku* de NORMA. El *Otaku* de **Oscar Valiente**. Porque ante todo, este boletín informativo, este panfleto o como queráis llamarlo, es la obra de **Valiente**: así es como considera él que debería ser una revista sobre el medio. Y la cosa no está mal del todo. Con sus limitaciones, claro. Sin embargo, a una servidora le divierte casi tanto (o más) que *Neko*, la favorita indiscutible hasta el momento. Por descontado que el listón arduamente impuesto por publicaciones tales como *Mangazone*, *Kame* o *Nippon*, ya ha sido sobrepasado desde este su primer número. Y eso, es mucho. Por otra parte y como era de esperar, la crítica, no existe. Y el tedio reina por doquier.
Los contenidos, a saber: noticias, novedades, opinión obvia y distraída de **Roque González**, historieta bacalaera y trastornada de **Carlos J. Olivares**, informado reportaje sobre *Dominion*, reseñas tímidas, viñetas y más viñetas sin sentido de **Mateo Guerrero**, *U-Jeune* (interesante **Mikel**), **Lázaro Muñoz** y sus músicas y *Shang-hai Kaijinzoku* (esta serie promete). El **Valiente** debe ser feliz. Y si él lo és, nosotros también.

ANIMANGA

número 2
275 Ptas. 44 páginas.
C/ Marqués de la Ensenada 42, 2° F. 12003-Castellón.

Tiene un rancio e intenso sabor a esfuerzo, y aunque sea sistemáticamente caro, bien vale la pena echarle un vistazo (*Outlanders, Dragonball, Alita, Ranma 1/2* y entrevista a **Gustavo** "CARTOONIA" **Campos**). Sin embargo, una recomendación: al igual que en el 75 por ciento de los fanzines particularmente cutres de nuestro país, colabora **Quique Torres**. Así que, amiguitos, huyan de sus escritos. Huyan si no quieren perecer fruto del hastío y la desesperación.
Y, por si la broma fuera leve, un texto firmado por el *Koyne*. ¡¡Norrrrllll!!

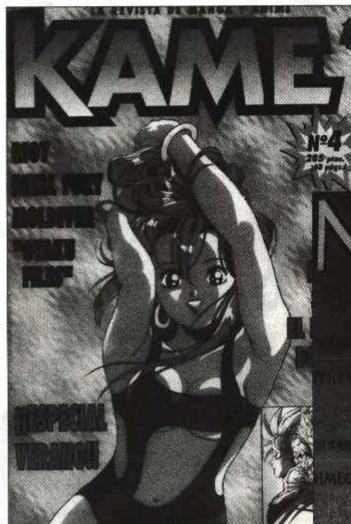


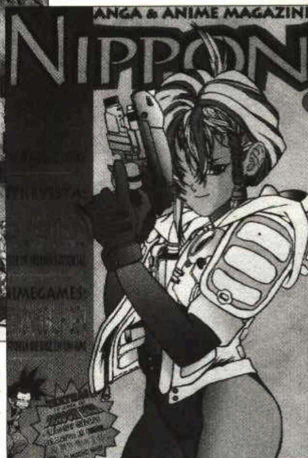
UUU!!

NIPPON

número 3
375 Ptas.40 páginas.
A la venta en librerías especializadas.

DNA, entrevista a **Rafael** "NORMA" **Martínez** (¿dónde están las preguntas mordaces?), *Dragonball*, *Dragonball*, *Dragonball* y *Appleseed* (la película). Me gusta la portada. De contenidos, tan inocuo como siempre aunque algunos de los temas que tratan son, son... ¿qué estaba diciendo?





SENPAI MAGAZINE

número 2
200 Ptas. 28 páginas.
A la venta en librerías especializadas.

Y es que a mí, estos fanzines en formato pequeñito, sin muchas pretensiones me caen bien, y *Senpai magazine* (algo así como el *Dragonball magazine* en cuanto a temática, estilo y maqueta se refiere) no iba a ser menos. *Dragonball*, *Dragonball*, *Dragonball*, *Kimagure orange road* y un comic infame. Con depósito legal y todo.

KAME

número 4
285 Ptas. 48 páginas.
A la venta en librerías especializadas.

Ya me aburro hasta de comentarlos. Bien, supongo que a los otakus más empedernidos y acérrimos les parecerá una maravilla, pero yo busco algo más. Ni los guiones que le hacen al **Piñol** acaban de convencer.
Hala, los contenidos y me voy a la cama: *Fatal fury*, *Riot*, *Revistas de manga*, *El manga erótico japonés*, *El morbo x el morbo* (muy majo el titulillo), *Moldiver*, *Dragonball*, *Art-books*, *Otaku files*, *City hunter* (la musiquilla) y *Merchandising*. Muchas cosas y ninguna me dice nada.
Los problemas que se busca una por decir estas cosas tan gentiles y sinceras. ¡Cuánto valgo y qué poco me quieren!

¡¡oh, es ella!! RUMIKO TAKAHASHI

por Eduardo Guillot

Sí, es Rumiko Takahashi, la indiscutible estrella femenina del manga, la única dibujante que ha sido capaz de ponerse a la altura de Akira Toriyama y dibujar una serie de tanto alcance como *Dragon Ball*. Aunque sus trabajos precedentes no fueran nada despreciables, ha sido *Ranma 1/2* la creación que ha convertido a la prolífica Takahashi en un auténtico fenómeno de masas, primero en Japón y posteriormente en el resto del mundo.

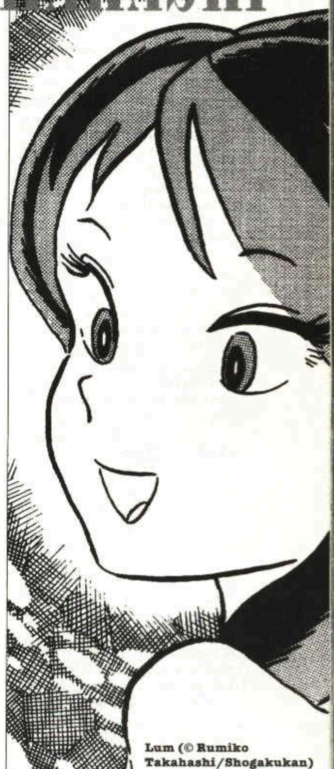
Nacida en Nigata, en 1957, ya durante su estancia en la universidad NIHON JOSEIDAI dibujaba de forma amateur, pero cuando decidió dedicarse profesionalmente al manga se inscribió en los cursos de **Kozure Okami**, considerado uno de los grandes maestros de la historieta japonesa. Él fue quien amplió sus influencias (hasta entonces marcadas por su admiración hacia **Ryoichi Ikegami**) y le hizo ver la importancia de un buen diseño de personajes. **Rumiko** tomó buena nota, y su primer trabajo, *Dust Spot*, ya consiguió un premio para dibujantes noveles. El siguiente paso fue el campo profesional, donde no le costó asentarse desde su primera creación, *Urusei Yatsura*.

A continuación nos introduciremos en el apasionante mundo de esta dibujante repasando sus trabajos más importantes, intentando analizar algunos de los estilemas recurrentes en su trayectoria y aportando algunos curiosos datos que pueden explicar su rutilante éxito mundial. Bienvenidos al planeta **Takahashi**.

Por sus obras la conoceréis

URUSEI YATSURA (LAMU)

Básicamente cuenta la historia de Ataru, un joven estudiante mujeriego y dotado de poderes extrasensoriales y de Lamu, una bella extraterrestre que en cuanto llega a la Tierra y lo conoce decide que debe casarse con él, lo cual no es del todo bien encajado por la novia de **Ataru, Shinobu. Lamu** se gana la amistad de todos los personajes de la serie, razón por la que cada vez que **Ataru** trata de quitársela de encima (no le deja ni a sol ni a sombra), se producen divertidas situaciones que le enfrentan con sus compañeros de clase y amigos, toda una galería de secundarios en el más puro estilo **Takahashi**, es decir, estrámboticos, originales y casi siempre provistos de sorprendentes poderes (desde el ex



Lum (© Rumiko Takahashi/Shogakukan)



The tragedy of P (© Rumiko Takahashi/Shogakukan)

novio de Lamu hasta una virgen extraterrestre). Comenzó a publicarse en 1978, y ha sido adaptada a episodios televisivos, largometrajes para cine y ovas.

RANMA 1/2

Sin duda, la creación más famosa de **Rumiko**. ¿Queda alguien que no conozca todavía las aventuras de Ranma? Por si acaso, diremos que se trata de un joven que, tras caer en un lago de la región de Jusenkyo mientras se encontraba perfeccionando su entrenamiento, debe soportar la maldición de verse convertido en chica cada vez que entra en contacto con el agua fría (lo cual, obviamente, ocurre a menudo). Vuelve a su estado normal mojándose con agua caliente, pero su transformación no es única, ni mucho menos. En *Ranma 1/2* casi todos los personajes han visitado la región de los lagos mágicos: el padre de Ranma se transforma en Panda gigante, Ryoga (rival de Ranma) en un pequeño cerdito negro, Shampoo en gatita, Mousse en ganso... Akane Tendo es la prometida de nuestro protagonista, al que persiguen otras mujeres que provocarán los consabidos equívocos entre ambos. Las simpáticas transformaciones, el ritmo trepidante y otros personajes secundarios (como Happosai, un viejo verde de cuidado o Cologne, la abuela de Shampoo, que intenta por todos los medios casarla con Ranma) redondean un manga cuya traslación a ova ha contado con episodios originales, disponibles en nuestro país: *Buscando a Shampoo desesperadamente, Como agua para Ranma, Akane y sus hermanas.*

MAISON IKKOKU

Una rara avis en la producción de **Rumiko**. Por una parte, es una historia con principio y fin claramente delimitados (lo cual impide un eterno encadenamiento de anécdotas, como ocurría en las anteriores) y, por otra, no contiene los habituales elementos que se presuponen al manga, tales como violencia desaforada, sexo o los típicos elementos fantásticos. Por contra, es una creación claramente **Takahashi** por otros dos elementos: su sentido del humor y la multitud de personajes que pueblan la historia. El protagonista es Yusaku, un joven estudiante que se aloja en una pensión mientras estudia sus exámenes de acceso a la universidad tras haber sido rechazado anteriormente. El continuo ambiente de fiesta que provocan sus compañeros le impide estudiar, y decide abandonar el lugar, pero aparece la nueva encargada de la pensión, una joven viuda llamada Kyoko, de la cual se enamora perdidamente. Frente a su indiferencia, se debate entre su objetivo de estudiar, conseguir un trabajo e intentar casarse con ella y las oportunidades sentimentales que le surgen durante el transcurso de la historia. A pesar de sus toques humorísticos, *Maison Ikkoku* (también conocida como *Juliette je t'aime*) podría definirse como una novela sentimental, calificativo también aplicable a *One Pound Gospel.*

ONE POUND GOSPEL (El evangelio de una libra)

Su argumento parece sacado de algún film norteamericano de los años 30: Kosaku, un joven boxeador, se enamora de una monja, Sor Ángela, que lógicamente no puede corresponderle, aunque le ayuda moral y espiritualmente en todo lo que puede. Nos encontramos ante una historia breve (sólo 450 páginas) que se desarrolla a lo largo de cinco combates que debe librar Kosaku y que trata a sus personajes de modo realista, tanto en lo referente a los sentimientos (la monja, que se debate entre su vocación y el boxeador) como a la acción física (los combates).

RUMIK WORLD (El mundo de Rumiko)

Título genérico bajo el que se agrupan tres historias cortas que poco o nada tienen que ver con el grueso de su producción. En ellas, la dibujante se aparta conscientemente del tono sentimental y marcadamente humorístico que constituye su marca más reconocible y se adentra en terrenos más serios. En *El bosque De La Sirena* aborda el tema de la inmortalidad a través de una leyenda según la cual quien ingiera carne de sirena obtendrá vida eterna. Sin embargo, la mayoría de los que lo hacen sufren la muerte o extrañas transformaciones. Una de las protagonistas sufre una mutación en su brazo y pasa años desmembrando cuerpos de jovenes muertas con el fin de recuperar un brazo humano normal. *Viaje Por El Fuego* se centra en los saltos espacio-temporales que protagonizan Suzuko y Shukumaru, constantemente entre el mundo actual y el Japón de las guerras civiles medievales. *La Diana Risueña* presenta una historia de posesión demoníaca en la que una joven que no ve correspondido un amor comprometido desde la infancia saca a relucir todos sus maléficos poderes con el fin de recuperar al que considera su prometido. Las tres historias, autoconclusivas, aparecen exentas de humor y respetan sus planteamientos argumentales internos.

Algunas claves para entrar en el mundo de Rumiko

EQUÍVOCOS

Gran cantidad de las situaciones jocosas que se producen en los guiones de **Rumiko Takahashi** tienen su origen en el equívoco. De hecho, las aventuras de su personaje más famoso, Ranma, parten de la confusión que producen sus constantes transformaciones chico/chica y las situaciones que se crean a partir de ellas. Tatewaki Kuno, por ejemplo, odia profundamente al chico mientras que se confiesa perdidamente enamorado de la chica. Junto a los equívocos, que a menudo tienen que ver con los diferentes significados de ciertas frases en Japón (ver Juegos de palabras), el azar y la casualidad también juegan un papel fundamental: los personajes se encuentran y desencuentran de la forma más inverosimil, lo cual provoca las consabidas reacciones humorísticas.

EROTISMO

Una de las piedras angulares del estilo de **Rumiko** y, practicamente, de la mayoría del manga. En el caso de nuestra protagonista, su utilización viene marcada siempre por un tratamiento abierto, blanco y divertido. Nunca va más allá de la exhibición de desnudos femeninos, siempre muy pulcros y en gran cantidad de ocasiones como detonante o producto de los equívocos antes citados. Es lo que ocurre cuando Ranma cae en un baño público repleto de chicas y se transforma en chico, pasando la vergüenza de su vida, o cuando para neutralizar a la señorita Hinako debe presionar sus cinco puntos vitales y dos de ellos están, precisamente, en sus pechos.

EXITO

El de **Rumiko** es apabullante. Según ella, se debe a las emociones que contienen sus historias, que son siempre las mismas en Oriente o en Occidente. *Lamu*, por ejemplo, ha vendido más de veinte millones de ejemplares, y se cuentan por decenas sus clubs de fans en todo el planeta. En España, a partir de *Ranma 1/2*, se multiplicó la edición de su obra, que también ha alcanzado cifras de ventas considerables.

FEMINISMO

El tema de la discordia. Para los defensores de **Takahashi**, una de las razones más importantes a la hora de valorar su obra es la de su supuesto feminismo, frente a una concepción del cómic abiertamente machista que estaría representada por la mayoría de mangakas por el hecho de que casi todos sus personajes centrales son hombres. Críticos de la revista especializada *Animerica* veían en Ranma un mensaje a la sociedad machista por la conversión de Ranma en chica y viceversa. Sin embargo, una mirada atenta a los personajes de **Rumiko** hace evidente su espectacular androginia, es decir, que no se potencian precisamente las cualidades eminentemente femeninas de sus chicas protagonistas. Es más, Akane se comporta con igual violencia que los chicos, y no tiene ni idea de cocinar. No debe confundirse equiparación de atributos con feminismo (Baste recordar *Thelma y Louise*: ¿Son feministas, como se cacareó hasta la saciedad, o una versión con faldas de *Harry el sucio*?). Para aclarar más las cosas, **Rumiko** confiesa que su intención al tratar el cambio de sexo de Ranma era, simplemente, una idea divertida que nunca se planteó desde un punto de vista sociológico. Y, para cerrar el tema, resulta simplemente una tontería considerar un tebeo feminista cuando todos sus personajes femeninos sólo buscan un objetivo: casarse y fundar una familia junto al hombre al que se han prometido. ¿Ejemplos? Lamu en *Urusei Yatsura*, Akane en *Ranma 1/2*, Azusa en *La Diana Risueña*.

HIPERBOLE

Uno de los grandes recursos de **Rumiko**. Tanto en su trazo como en las reacciones emocionales de sus personajes tiende a una exageración exacerbada, casi ridícula. Desde las auténticas cataratas que fluyen por los ojos del padre de Akane cuando llora hasta las hiperbólicas caídas que se producen en las no menos grandilocuentes peleas, los recursos en este sentido potencian el lado cómico de la acción, la hacen inofensiva (por irreal) y son igualmente aplicables a los gestos faciales de los personajes (bocas y ojos desmesuradamente grandes, etc.).

HUMOR

Casi se hace redundante insistir en este aspecto. No sólo es una de las marcas de fábrica indiscutibles de **Rumiko**, sino que viene acompañado siempre de una importante agudeza y, sobre todo, de una desbordante imaginación, posiblemente la verdadera gran baza de la dibujante.

JUEGOS DE PALABRAS

Incontables, y muy a menudo intraducibles. **Rumiko** gusta de juguetear con el significado de los nombres que otorga a sus personajes. Por ejemplo, en *Maison Ikoku* cada protagonista incluye en su apellido el número de habitación que ocupa. Para **Takahashi**, el nombre define a los personajes. Ranma significa literalmente *"dar una solución a un problema delicado"*. Por otra parte, también las confusiones fonéticas surgidas de determinadas expresiones idiomáticas pueden tener dobles sentidos (en *Maison Ikkoku* ocurre cuando dos personajes interpretan una frase de modo diferente y se pasan toda la noche intentando encontrarse infructuosammente), lo cual da pie a jugosos equívocos que no siempre quedan reflejados de forma correcta en las traducciones.



MULTIPROTAGONISMO

¿Es **Rumiko** la **Berlanga** del manga? No, pero casi. Coincide con el maestro de la comedia cinematográfica española en que sus obras son siempre corales y están pobladas de decenas de personajes que interaccionan unos con otros provocando todo tipo de situaciones. Las coincidencias acaban aquí (**Berlanga** gusta de la escatología y narra a través de planos-secuencia, mientras que **Rumiko** opta por el humor blanco y la narración vertiginosa y cortante), pero es indudable que ni uno ni otro se desenvuelven bien en un contexto cerrado y con pocos personajes.

OVAS

Como es bien sabido, son la traslación a dibujo animado de los mangas, editados directamente en video y destinados a la venta directa. Existen once de *Lamu*, y tres (por el momento) de *Ranma*, de quién además se han editado karaokes y videoclips. El acceso a los ovas implica el conocimiento de los personajes, sus motivaciones y sus peculiares características, pues de otra forma puede ser difícil entender totalmente sus argumentos, no necesariamente adaptados de los manga originales. También tienen su versión en movimiento las tres historias de *El Mundo de Rumiko*.

ROMANCE

Rumiko es una romántica empedernida, en el sentido tradicional de la palabra. En el fondo, todas sus historias se apuntalan en argumentos de índole amorosa tradicional: Lamu enamorada de Ataru (en *Lamu*), Akane de Ranma (y los demás entramados de relaciones entimentales que pueblan *Ranma 1/2*), Kosaku de Sor Ángela (*One Pound Gospel*), Yusaku de Kyoko (*Maison Ikkoku*).

la guía de personajes de Ranma

por Alejandro Serrano

RANMA SAOTOME

Ranma "caballo alborotador"

Nuestro héroe (o algo así). Su principal dedicación es el arte marcial conocido como kempo. Entrenando con su padre en el misterioso campo de entrenamiento Jusenkyou, en China, fue arrojado al manantial de Nyanniichuan, donde hace 1500 años se ahogó una jovencita. Emergió convertido en una muchacha, de acuerdo con la maldición del manantial. Cuando se le moja con agua caliente, vuelve a ser un chico, pero si se le moja con agua fría, se convierte en una chica de nuevo. En ambas formas se expresa en un japonés rudo y masculino. Por acuerdo de sus respectivos padres, es el "iinakuze" ("prometido") de Akane.

NOMBRE
Para el chico, escrito en kanji, para la chica, en hiragana.
RASGOS DISTINTIVOS
Coleta. A menudo viste ropa china.
ALIAS
"osage no onna" ("la chica de la coleta") para Kunou, "mudoko" ("yerno") para Cologne, "Ran-chan" para Ukyou, "Ranko", el primo de Akane, para Nodoka.
VOCES
(chico) **Kappei Yamaguchi**, (chica) **Megumi Hayashibara**.

GENMA SAOTOME

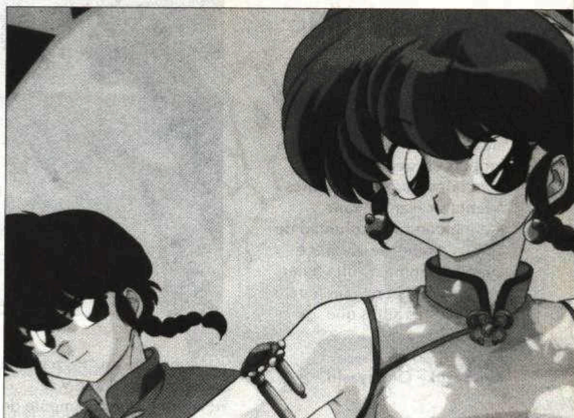
Genma "caballo negro"

El insensible padre de Ranma. Hace mucho, acordó con su mejor amigo, Soun Tendo, que sus hijos se casarían. Cuando entrenaba con Ranma en Jusenkyou, cayó en el manantial de



Shonmaoniichuan donde, hace 2000 años, un panda se ahogó. Genma emergió convertido en panda y mientras el guía explicaba la maldición del manantial, lanzó a Ranma al manantial Nyanniichuan. Se ha acostumbrado bastante bien a

1/2



vivir como un panda, usando carteles de madera para comunicarse.
RASGOS DISTINTIVOS
Gafas redondas.
ARMAS
En su forma de panda, carteles de madera.
VOZ
Kenichi Ogata.

AKANE TENDOU

Tendou "el camino hacia el cielo", "providencia", "destino"

La hija más joven de la familia Tendou, tiene dieciséis años. Una kempoista de fuerte carácter que odia a los chicos, aunque admirada por muchos de ellos en la escuela.
Rechaza ser prometida contra su voluntad, especialmente con un chico raro como Ranma (al que tampoco le gusta verse prometido con una violenta marimacho). A pesar de su continuos rechazos y riñas, acaban por gustarse (y por ponerse celosos cuando el otro se interesa por otra persona). Al principio de la serie, ha estado enamorada de Toufuu-sensei desde que era pequeña. Akane es cómicamente inepta en tareas tradicionalmente femeninas como cocinar, coser o la ceremonia del té. También es incapaz de permanecer a flote en el agua.
ALIAS
Ranma frecuentemente le llama "kawaikune" ("desagradable")
VOZ
Noriko Hidaka.

NABIKI TENDOU

Nabiki "ola"

La tolerante hermana mayor de Akane, de diecisiete años. Una traviesa mercenaria que siempre encuentra maneras de aprovecharse de las extrañas situaciones en las que se ve envuelta.
VOZ
Minami Takayama.

KASUMI TENDOU

Kasumi "niebla, bruma".

La mayor de las tres hermanas Tendou, tiene diecinueve años.
Una chica tradicional japonesa y, como tal, se hace cargo de las tareas del hogar ocupando el lugar de su fallecida madre, haciendo de ama de casa y cocinando para los muchos invitados del doujou.
Sus reacciones ante los extraños acontecimientos que suceden en el doujou están a caballo entre un jovial olvido y simpáticos comentarios sobre cosas totalmente obvias.
VOZ
Kikuko Inoue.



SOUUN TENDOU

Souun "nube rápida"

El padre. Souun y Genma fueron discípulos de Happousai antes de abrir sus propias escuelas de artes marciales. Ahora los padres intentan casar a Akane y Ranma contra la voluntad de ambos. Souun se enfurece cuando Ranma resulta tener otra prometida o si prefiere a una de estas antes que a Akane.

VOZ

Ryunosuke Oobayashi.

RYOUGA HIBIKI

Ryouga "garra buena", Hibiki "resonar"

El eterno rival de Ranma. De pequeño, retó a Ranma a una pelea en un solar detrás de su casa, pero su pésima orientación hizo que le llevase cuatro días llegar allí, para encontrar que Ranma se había ido de viaje con su padre. Buscando venganza, sigue a Ranma hasta Jusenkyou, donde una chica con una coleta que perseguía a un panda le empuja desde un acantilado hasta el manantial Heitouenniichuan, donde un cerdo negro se ahogó hace 1200 años. Un panda le rescata y lo entrega al guía para que le sirva de cena que, afortunadamente lo arroja en agua hirviendo. Ryouga culpa a Ranma de su condición y su enfado se multiplica cuando averigua que Ranma es directamente responsable de ello. Un arrepentido Ranma jura no revelar el secreto de Ryouga. Como cerdo, Ryouga se convierte en "P-chan", la mascota de Akane y se enamora profundamente de ella, aunque piensa que nadie le podría amar con una maldición así. Akane, por supuesto, no sabe que el cerdito con el que duerme es, en realidad, Ryouga. Además de un pésimo sentido de la orientación, Ryouga es engañado por los más ridículos disfraces que usa Ranma. Extremamente fuerte, a menudo destroza piedras y paredes por su ansiedad.

1ª aparición: Episodio 7, Volumen 2, parte 2.

RASGOS DISTINTIVOS

Garras y una cinta amarilla y negra que lleva atada a la cabeza o al cuello, en su forma de cerdo.



ARMAS

Lanza las cintas, usa un afilado paraguas y utiliza su cinturón como una tajante hoja.

ALIAS

En forma de cerdo, P-Chan para Akane, Charlotte para Azusa.

VOZ

Kouichi Yamadera.

KUNOU TATEWAKI

Kunou "9 habilidades" o "incompetente". Tatewaki "espada en el cinturón", "que lleva una espada"

Kunou es el vigoroso capitán del equipo de kendo y pertenece a una rica familia de linaje samurai. Como presidente de la clase, reguló que cualquiera que fuese a salir con Akane la tendría que derrotar primero. Al principio de la serie, Kunou derrota a sus compañeros cada mañana. Mientras tanto, se enamora de la misteriosa chica de la coleta. Odia a Ranma por que está demasiado cerca de las dos chicas y no sabe a cual de las dos chicas ama más.

Después de que Ranma derrota a Kunou, los demás estudiantes aceptan el noviazgo entre Ranma y Akane.
1ª aparición: Episodio 2. Volumen 1, parte 3.
RASGOS DISTINTIVOS
Lleva ropa de samurai y un bokutou.
ARMAS
Un bokutou (espada de madera usada en el kendo).
ALIAS
Se autodenomina Aoi Ikazuchi ("trueno azul"), su padre le llama "Tatchi".
VOZ
Hirotaka Suzuoki.



KODACHI TATEWAKI

Kodachi "pequeña espada larga"

La hermana pequeña de Kunou, de dieciséis años. Es una formidable artista en la gimnasia rítmica marcial de la escuela rival, la academia femenina Saint Herebeke. Gana sus combates fraudulentamente, deshaciéndose de sus contrincantes antes de la competición. Tras un frustrado intento para atacar a Akane, Ranma, que perseguía a P-Chan, la empuja accidentalmente desde el techo del doujou, salvándola posteriormente sin saberlo. Cuando ve a su "salvador", se enamora de Ranma.
1ª aparición: Episodio 11. Volumen 2, parte 9.
RASGOS DISTINTIVOS
Rosas negras, ya sea en su ropa o sujeta una con sus dientes. Agita una cinta en el aire como si fuese un látigo. Risa de villana, como B-ko (de *Proyecto A-ko*).
ARMAS
Su favorita es la cinta. Da ramos de rosas negras cargados con pólvora explosiva que causa sueño o parálisis.
ALIAS
Kuro-bara no Kodachi ("Kodachi, la rosa negra") y "Kotchi" para su padre.
VOZ
Saeko Shimazu.



MIDORIGAME

Midorigame "tortuga verde"

El cocodrilo de Kodachi.
1ª aparición: Episodio 19. Volumen 9, parte 2.

KOUCHOU

Kouchou "El director"

El autoritario director del instituto, un maniático de Hawaii. Cuando vuelve de

América, anuncia una nueva regla, consistente en radicales cortes de pelo para alumnos y alumnas a menos que encuentren un coco que contiene un documento de excedencia en menos de tres días. Es padre de Kunou y Kodachi. Sus reglas suelen ser bastante absurdas.

1ª aparición: Episodio 46. Volumen 12, parte 1.

RASGOS DISTINTIVOS

Fuerte bronceado. Tiene una palmera de miniatura creciéndole en la cabeza. Lleva gafas de sol, un lei y una camisa aloha. A veces usa un monopatín.

ARMAS

Usa un par de barikan (tijeras para cortar el pelo) o largos arpones. Lanza piñas explosivas a los desprevenidos estudiantes. Ha usado estúpidos trucos como cangrejos entrenados para cortar el pelo con sus pinzas.

VOZ

Tateno Hitouchi.



HAPPOUSAI

Happousai "ocho tesoros iguales"

Un poderoso anciano poseído por un espíritu maligno. El temido maestro de Genma y Souun. Finalmente, le emborracharon, le encadenaron en un barril, arrojaron el barril a una cueva y volaron la entrada con dinamita y una roca con inscripciones budistas. Años más tarde, se escapa y se va a vivir al doujou de los Tendou para entrenar a su sucesor (Ranma). Es un pervertido que roba y colecciona ropa interior femenina y va por ahí levantando faldas y pegando sobeteos. Si no toca la ropa interior o los cuerpos de mocitas, pierde su poder. Ranma y Akane son sus víctimas preferidas.

1ª aparición: Episodio 15. Volumen 7, parte 5.

ARMAS

Una pequeña pipa y la largamente olvidada y devastadora técnica secreta Happo-dai-karin, que consiste en lanzar bombas con mecha.

ALIAS

"Feliz" para Cologne. Así se hacía llamar a los dieciocho años.

VOZ

Ichirou Nagai.

UKYOU KUONJI

Ukyou "capital", Kuonji "templo eterno"

La kawaii iinazuke ("bella prometida") de Ranma. Hace diez años, en un viaje de entrenamiento con su padre, Ranma robaba okonomiyaki del yatai (carreta de comida) del padre de Ukyou, derrotando a Ukyou todos los días. A pesar de todo, era una rivalidad amistosa. Ukyou hacía dibujos con salsa okonomiyaki para Ranma. Su padre quiso prometer a Ukyou con Ranma, pero Genma dijo que éste ya tenía una prometida. Al ofrecer como dote, el padre de Ukyou ofreció su yatai como dote. Ante esto, Genma aceptó, con lo que el padre de Ukyou, dudando de la situación, hizo elegir a Ranma entre Ukyou o el okonomiyaki. Sin enterarse





de que iba el rollo ni de que Ukyou era una chica, Ranma eligió el okonomiyaki, con lo que el y su padre partieron con el yatai, dejando a Ukyou. Humillada, decidió que nunca más se enamoraría y se dedicó por completo a las artes marciales relativas al okonomiyaki.
Años más tarde, cuando Ranma descubre que Ukyou es realmente una chica, se reconcilian y Ukyou se enamora de él. Ranma trata a Ukyou sólo como a una vieja amiga. Es la dueña de la tienda de okonomiyaki ".Utchan", en la ciudad.
1ª aparición: Episodio 23. Volumen 9, parte 5.
RASGOS DISTINTIVOS
Lleva una bandolera llena de espátulas y una enorme espátula en la espalda.
ARMAS
Blande una enorme espátula y arroja pequeñas pero afiladas espátulas.
ALIAS
"Utchan" para Ranma.
VOZ
Hiromi Tsuru.



TOUFUU ONO

Toufuu "viento del este"

El médico local. Cuando ve a Kasumi, sus gafas se empañan y se convierte en un idiota balbuceante (y es tremendamente peligroso para sus pacientes). Genma consigue un trabajo en su clínica.
1ª aparición: Episodio 2. Volumen 1, parte 3.
VOZ
Yuuji Mitsuya.

"BETTY-CHAN"

El esqueleto que manipula Toufuu y con el que baila alegremente después de estar con Kasumi.

HIKARU GOSUNKUGI

Gosunkugi "uña de cinco 'sun'" (1 sun más o menos 25 milímetros)

El espectral compañero de clase de Akane y Ranma. Obsesionado con Akane, le hace fotos e intenta ganar su simpatía. Celoso de Ranma, clava muñecos vudú con mechones de pelo de Ranma a



árboles y postes. Se hace espía de Kunou y Kodachi en sus conjuras contra Ranma. Viste disfraces poco convincentes cuando intenta escabullirse.
1ª aparición: Episodio 96. Volumen 5, parte 1.
RASGOS DISTINTIVOS
Manchas grandes y oscuras bajo los ojos. Se ata velas encendidas a la cabeza.
VOZ
Kazunari Fumata.

SASUKE SARUGAKURE

Sasuke "Ayuda asistencia", Sarugakure "mono esconder"

El ninja de Kunou, que defiende, con extrañas trampas, la mansión Kunou de

posibles intrusos. Ocupa el papel de Gosunkugi al comienzo de la serie de animación de *Ranma 1/2*.
1ª aparición: Episodio 2.
NOMBRE
Nace de la referencia de Kunou al legendario ninja Sasuke Sarutobi.
VOZ
Shigeru Chiba.



SHAMPOO la NYU-CHE-ZUU/JO-KETSU-ZOKU

Shampoo "coral jade en bruto", Nyu-che-zuu/Jo-ketsu-zoku "mujer héroe de la tribu"

Una bella y acrobática muchacha china, campeona de Joketsuzoku, derrotada en la competición anual de su pueblo por Ranma (en forma de chica). Le da el beso de la muerte y la persigue intentando matarla. Aparece en Japón, buscando a Ranma y es vencida por el mismo (esta vez en su forma de chico), pero en esta ocasión se enamora de él y le llama "esposo". Según las costumbres de su clan, reflejadas en las escrituras Joketsuzoku, al ser vencida por un extranjero, si es chica, se le da el beso de la muerte y se le mata, pero si es chico, debe casarse con él. Intenta que Akane olvide a Ranma lavándole la cabeza con su fórmula especial 110. Cuando se entera del secreto de Ranma, vuelve a China, donde, entrenando en el Jusenkyou, su abuela le empuja en el manantial Maoniichuan, donde se ahogó un gato hace 1800 años. Vuelve a Japón para intentar que Ranma se enamore de ella, trabajando en el restaurante chino de su abuela y haciendo envíos en su bici.
1ª aparición: Episodio 15. Volumen 4, parte 4.
RASGOS DISTINTIVOS
Pelo largo de color púrpura. Lleva ropa china y unos ornamentos redondos cuando se convierte en gato.
ARMAS
Usa bonbori (un par de mazas con grandes esferas en la punta). Cuando partió para matar a Ranma, también llevaba una espada larga y curvada.
VOZ: Rei Sakuma.

COLOGNE

Cologne "posible lugar montañoso y escarpado)

La poderosa y anciana bisabuela de Shampoo, que intenta que Ranma se case con Shampoo, al tiempo que le enseña técnicas de artes marciales. Es dueña del restaurante Nekohanten.
1ª aparición: Episodio 3. Volumen 5, parte 6.
RASGOS DISTINTIVOS
Va dando saltos subida a un bastón.
ARMAS
Su bastón.
VOZ
Miyoko Asou.

EL PADRE DE SHAMPOO

("Shampoo no chichi")

En el manga, el padre de Shampoo ve como esta cae en el manantial. Además, también trabaja en el restaurante.
VOZ
Banjou Ginga.

MOOSE (MOUSSE)

Moose "lavar hilar".

Un joven perdidamente enamorado de Shampoo, que le odia. Incluso con sus gruesas gafas, a menudo confunde personas con estatuas, postes de teléfono y viandantes. Aparece en Japón en busca de Shampoo, pero Cologne le dice que se va a casar con Ranma. Es un experto en ocultar armas. Después de perder un combate con Ranma, vuelve a China y va a entrenar a Jusenkyou y cae en el manantial Yaazuniichuan, donde se ahogó un pato hace 1300 años. Vuelve a Japón con agua de este manantial para convertir a Ranma en un pato también, pero falla. Moose odia a Ranma y querría quitarle de en medio para ganarse el afecto de Shampoo.
1ªaparición: Episodio 5. Volumen 5, parte 7.

RASGOS DISTINTIVOS
Gafotas. Viste una túnica blanca.
ARMAS
Es un experto en armas ocultas. De sus mangas y zapatos salen puñales, garras metálicas y multitud de objetos arrojadizos. En su forma de pato su vista es lo suficientemente precisa como para arrojar cuchillos, que esconde en sus alas.
ALIAS
En forma de pato, Muu-Muu.
VOZ
Toshihiko Seki.

LINLIN Y RANRAN

Las "hermanas pequeñas" del clan de Shampoo que, al ver a Shampoo vencida por Ranma, comenzaron un duro entrenamiento en técnicas de artes marciales de lo más ridículo. Van a Japón para preguntarle a Shampoo cómo mató a Ranma y, al enterarse de que no lo ha hecho, lo intentan ellas. Shampoo se lo impide la primera vez y les da el beso de la muerte, aunque acaba salvándoles la vida.
1ª aparición: Episodio 40.
NOMBRE
Proviene de dos hermanas reales que eran famosas en China por un anuncio televisivo de un restaurante chino, donde cantaban "LINLIN RANRAN ryuuen!".
VOZ
(Linlin) **Yuuko Mita** (Ranran) **Yuuko Kobayashi**.

ESTRELLAS INVITADAS

EL GUIA DEL JUSENKYOU

El guía chino que explica las trágicas leyendas que afectan a aquellos que caen en los manantiales de Jusenkyou y hace de traductor para Ranma y Genma en el pueblo de Nyuchezuu.
VOZ
Kouichi Yamadera.

KIN ONO

La madre de Toufuu, que llega a la ciudad en un episodio con una capilla y una foto de una voluptuosa chica, con buenas caderas para parir nietos (su principal calificación), con la que ha comprometido a Toufuu.
1ª aparición: Episodio 14.
VOZ
Toshiko Oota.

MIKADO SANZENIN

Mikado "emperador", Sanzenin "3000 templos, palacios, mansiones"

Miembro de la Pareja Dorada y un carismático patinador marcial. Es muy guapo y muy engreído. Intenta establecer un nuevo récord por besar a chicas guapas.
1ª aparición: Episodio 7.
Volumen 2, parte 6.
VOZ: Naoko Matsui.

SENTAROU DAIMONJI

Sentarou "cocer/primer hijo"

Sentarou, montado inconsciente en un caballo salvaje que galopa bajo la lluvia, es "salvado" por Ranma. Feliz de haber encontrado una chica fuerte que podría ser del agrado de su abuela, intenta tomar a Ranma por esposa (y a Akane, después de que rescata a Ranma).
1ª aparición: Episodio 75.
Volumen 6, parte 9.
VOZ
Satoshi Shimada.

"BAA-SAMA"

Su abuela, maestra de las artes marciales de la ceremonia del té, prueba a Ranma para ver si es tan fuerte como Sentarou dice.

1ª aparición: Episodio 75. Volumen 6, parte 9.

ARMAS

Utensilios de la ceremonia del té.

ALIAS

"Iemoto".

VOZ

Naoko Kyouda.

SATSUKI MIYAKO-OOJI

Satsuki "luna de té", Miyako-ooji "calle principal de la metrópolis"

Miss Ceremonia del té 1988, intenta ser novia de Sentarou.

1ª aparición: Episodio 112. Volumen 6, parte 11.

SANAE

Sanae "tallo de té"

Su mono, entrenado en la ceremonia del té.

1ª aparición: Volumen 6, parte 10.

"DOUJOU YABURI"

El doujou yaburi, que lucha con los campeones de cada doujou por sus kanban (carteles de doujou). Desafía al doujou de los Tendou y Souun y Genma quieren que Akane y Ranma luchen contra él juntos, pero Akane insiste en luchar sola.

1ª aparición: Episodio 12. Volumen 8, parte 1.

TSUBASA KURENAI

Tsubasa "alas"

Un atractivo compañero de instituto de Ukyou, que le envía cartas de amor y le hace regalos. Ukyou le dice a Tsubasa que ya tiene prometido. Tsubasa desafía a Ranma por el amor de Ukyou. Diestro en técnicas de camuflaje y disfraz.

1ª aparición: Episodio 27. Volumen 10, parte 9.

VOZ

Eiko Yamada.

SHIROKURO

Shirokuro "blanco-negro"

En el manga, el perro de Ryouga. El único relacionado a Ryouga que no tiene problemas de orientación. Aparece en televisión como un perro perdido que busca a su amo, con una camada de cachorros de dos tonos que Akane adora.

1ª aparición: Episodio 54. Volumen 14, parte 2.

RASGOS DISTINTIVOS

Blanco por una parte y negro por otra.

BAKE-NEKO

Un gato fantasma gigante que busca esposa. Habita en el Mamoorin, un legendario cascabel que Shampoo dio a Ranma.



1ª aparición: Episodio 54. Volumen 14, parte 2.

RASGOS DISTINTIVOS

Es un gato blanco gigante. En japonés, al hablar usa "nya" (miau) en vez de "na" y como terminación verbal.

VOZ

You Yoshimura.

YOTAROU

Un niño debilucho al que no le gusta salir a la calle. Adora los pandas y le dice a su madre que saldrá a jugar a la calle si le regala un panda por Navidad.

1ª aparición: Episodio 57. Volumen 14, parte 6.

VOZ

Naoko Matsui.

"MAMAN"

Su madre.

VOZ

Mari Yokoo.

BAKUCHI OU KING

Bakuchi ou king "el rey del casino"

Un tahúr sin escrúpulos que, hace diez años, gana a Ranma su camisa y el doujou Tendou, en el que se casaría en un futuro. King vuelve con la promesa por escrito de Ranma, reclamando el doujou para convertirlo en un casino.

1ª aparición: Episodio 67. Volumen 15, parte 4.

RASGOS DISTINTIVOS

Se asemeja y viste igual que un rey de la baraja.

ARMAS

Arroja cartas.

VOZ

Takeshi Aono.



LOS HOMBRES MAN (NIKU, AN, KAREE y PIZA)

En la región Tsinghai, de China, cuatro hombrecillos van a la tienda Yakusaikan en busca de un "pelo de dragón" secreto de 4000 años. Obligan al dueño de la tienda a dibujar al actual poseedor del mismo, que tiene una conspicua cola de caballo. Encuentran a Ranma, que usa en "pelo" para atar su coleta y no se lo quita porque es su "sello".

1ª aparición: Episodio 70. Volumen 5, parte 8.

RASGOS DISTINTIVOS

Sus cabezas se asemejan a niku-man, an-man, curry-man y pizza-man.

VOZ:

Takeshi Tanonaka, Shigeru Chiba, Satoshi Shimada, Arihiro Hase.

PICOLETTE CHARDIN II

El príncipe francés rubio, con ojos azules y la cara flexible. Hace veinte años, unos hambrientos Souun y Genma, después de perder un concurso de cenas marciales, prometieron que una de sus hijas se casaría con la familia Chardin.

1ª aparición: Episodio 87, volumen 16, parte 8.

RASGOS DISTINTIVOS

Gaijin rubio y de ojos azules. Puede hacer su boca más grande que la cabeza de una persona. Mezcla japonés y francés.

VOZ

Keichi Namba.

NOMBRE

Su nombre es el de un producto japonés para limpiar cuartos de baño.

MADAME SAINT-PAUL

El ama de llaves de Picolette, que entrena a Ranma en cenas marciales.

1ª aparición: Episodio 87. Volumen 16, parte 9.

VOZ

Yuuko Mita.

NOMBRE

Referencia a un spray limpia suelos.

"KAGE NO DON"

kage no don "el señor sombra"

El observador escolar de Fourikan Koukou, designado por su primer director. Ranma lo descubre en el segundo almacén de la escuela, en desuso desde hace largo tiempo, en el oscuro sótano. El director se quiere deshacer de él, pero el sabe todos los secretos de Fuurinkan.

1ª aparición: Episodio 98.

VOZ: Hiroshi Masuoka.

PANSUTO TAROU: Pansuto= "pantys".

Un monstruo le roba al guía el registro de clientes del Jusenkyou y llega a Japón en busca de Happousai. Happousai bautizó a Tarou en el manantial Niuhoomanmaorenniichuan, donde un yeti que montaba un toro que a su vez llevaba una grulla y una anguila se ahogó hace 2500 años, pero Tarou puede vivir con eso. Happousai le hizo algo peor: le bautizó con el humillante nombre de "Tarou pantys" y, según la costumbre, sólo Happousai puede cambiarlo.

1ª aparición: Episodio 103. Volumen 18, parte 1.

VOZ

Shinnosuke Furumoto.

HARUMAKI

El fantasma de un anciano que entra en los sueños de Ranma. Quiere revivir una cita con su amor perdido, Gyouko-san, a quien le recuerda Ranma-chan.

1ª aparición: Episodio 126. Volumen 20, parte 9.

MARIKO KONJOU

Una experta en artes marciales de animadora de Seisyun Gakuen que derrota a sus oponentes mientras anima. Pone fuera de combate a todo el equipo de voleybol de Fuurikan Koukou menos a Akane. Se enamora de Kunou y desafía a Ranma a un combate de artes marciales de animadora por él durante el combate de kendo entre sus escuelas.

1ª aparición: Episodio 136. Volumen 21, parte 7.

ARMAS

Utensilios de animadora (bastones, pompones...).

HERB

Dragón líder de la Dinastía Musk con la habilidad de volar. Cuando arrojó un mono al Nyanniichuan, estaba tan cautivado por la primera visión de unos pechos, que la chica-mono le arrojó al manantial también. Así, la chica-mono le mojó con agua Chiisui Ton. Herb llega a Japón en busca del largo tiempo perdido opuesto del Chiisui Ton, el Kasui Fuu.

1ª aparición: Volumen 24, parte 1.

dale, dale, al

por Sergio Benet

"¡Y pensar que bien pudiera suceder que no muriera, que usted regresara, que volviera a ver la primavera, que usted me amara todavía y que pudiéramos reemprender nuestra vida del año pasado!
¡Qué loca estoy! ¡Si apenas puedo sostener la pluma con la que le describo ese sueño insensato de mi corazón!"

Carta enviada por Marguerite Gautier a Armand Duval en *La dama de las camelias* de Alejandro Dumas.

"Pero, además de este interés histórico, sus dimensiones y su fácil manejo siguen haciendo de este manual un instrumento útil y recomendable para principiantes y estudiosos de la lengua japonesa".

Vocabulario japonés & Lecciones de japonés de C. Yñigo (1897).

"Escuchad mis últimas palabras en todas partes. Escuchad mis últimas palabras en todos los mundos. Escuchad todos vosotros consejos de administración sindicatos y gobiernos de la tierra. Y vosotras potencias protegidas por sucios acuerdos consumados en algún retrete para coger lo que no es vuestro."

Nova Express de William Burroughs.

En realidad, todos nos preguntamos acerca del porqué de la existencia del hombre, del porqué del manga, del porqué de los videojuegos. Es, como decía Kundera, *"la insoportable levedad del ser"*.
Hoy sentado frente al teclado de mi descompuesto ordenador, aún sigo cuestionándome acerca de la eterna comparación de poderes entre Songoku y Diox...

DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22
Y DALE CON EL JODIDO SONGOKU!!!

No hará ahora mas de tres años que uno de los lanzamientos que hicieron brillar el nombre de la SUPER NES, aparecía en el panorama consolero: el *Dragon ball*. Con una política innovadora que atravesaba conceptos correctos, aparecía, pues, este cartucho en el mercado. Y ya sea porque era lo esperado o bien por sus gráficos, el vanagloriado "split screen" o unos rayos mü chulos que el Son Goku tiraba, la cosa gustó y tiro pa'lante. Publicó tres partes en esta consola y dejó la cosa en el aire. Los chicos de BANDAI, que no descansan los jodíos. Pero, del mismo modo que tu hermana pequeña, junto a sus glándulas mamarias crece, y por ello, ya no puede ponerse esos bañadores que antaño la hacían tan hermosa, la SN se quedó pequeña a las megalómanas pretensiones de la multinacional del jolgorio, BANDAI. Así pues, con la virginal y divina PLAYSTATION en el terreno, no era extraño pensar donde caería la próxima flecha que tiraría Cupido: *Dragon ball ultimate battle 22*. Con un auténtico tropel de personajes y un nuevo concepto de juego (no tan nuevo) irrumpe este programa en el grueso de entretenimientos que la PLAY nos ofrece.
Rescatando el sistema de los lanzamientos de SN, y cambiando cosas importantes nos encontraremos esto: gráficos poderosos que inspiran respeto, aún en la mentes mas iconoclastas, músicas guapas-guapas que te pondrán los pelos del cogote de punta, una presentación orgásmica que recrea casi un episodio del venerable
Son goku y un auténtico chorrotón de personajes, por no decir todos los de la serie, pasando incluso por los

botoncito

imposibles Kulilin o el magno Muteronshi.
Aunque el concepto de juego es básicamente el mismo, aparecen pequeños cambios como bien sería la desaparición del "Split Screen", y su sustitución por un zoom bestial que si bien no remedia el problema de la distancia sí lo atenúa más eficazmente de lo que se hiciera al separar la pantalla por una barra. Hay que ser bruto hostia. A la hora de afrontar el otro handicap, osease, el vuelo, esta vez se ha preferido apostar por un cambio de perspectiva que crea una especie de cosa extraña (muy rara). Podría ser una solución. Por lo demás, los movimientos, pese a lo que podría parecer en un principio, son correctillos, y la jugabilidad, aunque anticuada, es aceptable. Valdrá por todo esto entonces como nota un hemosísimo 2 (sobre 5 siempre, of course). Además hoy estoy dadivoso, cojones, un truco: arriba X, abajo B, L, Y, R, A. Para que no se diga que uno no es desprendido y generoso.
Esto se acabo gente, y recordar que si tenéis dudas, ruegos o preguntas, escribid al consultorio de **Akemi**, que ella me pasará las cartas, y yo le daré las respuestas a vuestros problemas.

Pide lo que quieras

Si no has podido localizar alguna de nuestras novedades, no dudes en solicitarlas a través de nuestro servicio de venta por correo. Los libros se envían por correo certificado y debidamente protegidos.
Pedidos a Glénat España S.L.
Gran Via de Les Corts Catalanes, 646, 5º 4ª, 08007 Barcelona.
Formas de pago: giro postal, cheque nominativo, sellos nuevos de correos o transferencia bancaria a la cuenta corriente del Banco Popular Español 0075-0122-01-06008264-32, enviando fotocopia del ingreso adjunta con el pedido.
Sólo se enviarán pedidos contrarreembolso a partir de un importe total de 1 500 ptas.
Recorta o fotocopia esta página.
Para pedidos inferiores a 1 000 ptas. sumar al total 100 ptas. para gastos de envío.

Glénat
Fuera de lo común.

Nombre

Dirección

Ciudad **C.P.**

Forma de pago: ❏ Giro postal
❏ Cheque nominativo
❏ Sellos de correos
❏ Transferencia bancaria
❏ Contrarreembolso (solo pedidos superiores a 1500 ptas)

Viñetas
Números atrasados
PVP: 495 ptas. c/u
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3 ❏ Nº4
❏ Nº5 ❏ Nº6 ❏ Nº7 ❏ Nº8
❏ Nº9 ❏ Nº10 ❏ Nº11 ❏ Nº12
❏ Nº13 ❏ Nº14

Viñetas Completas
PVP: 475 ptas.
❏ *Nº1: Las Aguas de Mortelune 1*
❏ *Nº2: Las Aguas de Mortelune 2*
❏ *Nº3: Beatifica Blues*
❏ *Nº4: Las Aguas de Mortelune 3*
❏ *Nº5: Beatifica Blues 2*
❏ *Nº6: El brillo de una mirada*
❏ *Nº7: Las Aguas de Mortelune 4*
❏ *Nº8: Beatifica Blues 3*
❏ *Nº9: Las Aguas de Mortelune 5*
❏ *Nº10: Perico Carambola*
❏ *Nº11: Beatifica Blues 4*

Selén
PVP: 495 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2

Kabuki
PVP: 325 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3 ❏ Nº4

Tebeos Glénat
Torpedo 1936
PVP: a 225 ptas. c/u
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3 ❏ Nº4
❏ Nº5 ❏ Nº6 ❏ Nº7 ❏ Nº8
❏ Nº9 ❏ Nº10 ❏ Nº11 ❏ Nº12
❏ Nº13 ❏ Nº14 ❏ Nº15 ❏ Nº16

Sueños
PVP: 225 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3 ❏ Nº4
❏ Nº5 ❏ Nº6 ❏ Nº7 ❏ Nº8
❏ Nº9 ❏ Nº10 ❏ Nº11 ❏ Nº12

Street Fighter II
PVP: 225 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3 ❏ Nº4
❏ Nº5 ❏ Nº6 ❏ Nº7 ❏ Nº8

Amura
PVP: 195 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3 ❏ Nº4
❏ Nº5 ❏ Nº6

By Vázquez
PVP: 195 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3 ❏ Nº4
❏ Nº5 ❏ Nº6

Nacido Salvaje
PVP: 195 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3

Hamramr
PVP: 195 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2 ❏ Nº3

Hombres y Bestias
PVP: 195 ptas.
❏ Nº1 ❏ Nº2

Colección Uno de Uno
PVP: 225 ptas.
❏ Nº1: *La Muerte de Makoki*

Colección Biblioteca Gráfica
PVP: 1 960 ptas. c/u
Eva Medusa de Miralles y Segura
❏ *T.1: Tú, el veneno...*
❏ *T.2: Tú, el deseo...*
❏ *T.3: Yo, el amor*

Sambre de Yslaire y Yann
❏ *T.1: Ya nada me importa...*
❏ *T.2: Sé que vendrás...*
❏ *T.3: Revolución, revolución...*

El Sueño del Tiburón
de Mathias Schultheiss
❏ *T.1: El hormiguero de Lagos*
❏ *T.2: Lagos Connection*

❏ *Pecado mortal* de Behé y Toff

❏ *La naturaleza de la bestia*
de Bernet y Abulí

Hemingway de Dufaux y Malés
❏ *T.1: Muerte de un leopardo*

❏ *No hay dos sin tres*
de Fromental y Floc'h

Las Aguas de Mortelune
de Adamov y Cothias
❏ *T.6: El número de la Bestia*

Colección Historia Gráfica
PVP: 1 450 ptas. c/u
Muñeca de Marfil
de Franz
❏ *T.1: Noches salvajes*
❏ *T.2: La garra de bronce*
❏ *T.3: La reina olvidada*
❏ *T.4: La tumba escita*

El Viento de los Dioses
de Adamov y Cothias
❏ *T.1: La sangre de la luna*
❏ *T.2: El vientre del dragón*
❏ *T.3: El hombre olvidado*

Colección Marco Antonio y Cleopatra
de Mique Beltrán
PVP: 1 450 ptas.
❏ *T.1: Marco Antonio*
❏ *T.2: La rebelión de las sombras*

Colección Torpedo
de Bernet y Abulí
PVP: 1 200 ptas.
❏ *T.8: La ley del talón*
❏ *T.9: Toccata y fuga*
❏ *T.10: No es oro todo lo que seduce*
❏ *T.11: El partido*
❏ *T.12: El sórdido*

Colección Watchmen
de Gibbons y Moore
PVP: 1 960 ptas.
❏ *T.1: El comediante*
❏ *T.2: Doctor Manhattan*
❏ *T.3: Rorschach*

Colección Mordillo
PVP: 1 960 ptas.
❏ *T.1: Mordillo golf*
❏ *T.2: Amore, amore*
❏ *T.3: Mordillo football*

Colección by Vázquez
PVP: 495 ptas.
❏ *T.1: Gente peligrosa*
❏ *T.2: Más gente geligrosa*

Colección Krahn
PVP: 2 300 ptas.
❏ *T.1: Dramagrama*

Colección Futurama
PVP: 1 450 ptas.
❏ *T.1: Museum*
de F. de Felipe

Colección Barbarroja
de Hubinon y Charlier
PVP: 1 450 ptas.
❏ *T.1: El demonio del Caribe*
❏ *T.2: El rey de los Siete Mares*

Colección Novelas Gráficas
PVP: 900 ptas.
❏ *T.1: La ruta de la medusa*
de Pasqual Ferry
❏ *T.2: Por Soleá*
de Antonio Navarro

Colección Manga Europeo
PVP: 1 960 ptas.
Nomad
de Savoia, Buchet y Morvan
❏ *T.1: Memoria viva*
❏ *T.2: Gai-jin*

Colección Power Rangers
PVP: 575 ptas.
❏ *Power Rangers 1*

Colección Porco Rosso
de Hayao Miyazaki
PVP: 1 960 ptas.
❏ *Porco Rosso 1*
❏ *Porco Rosso 2*

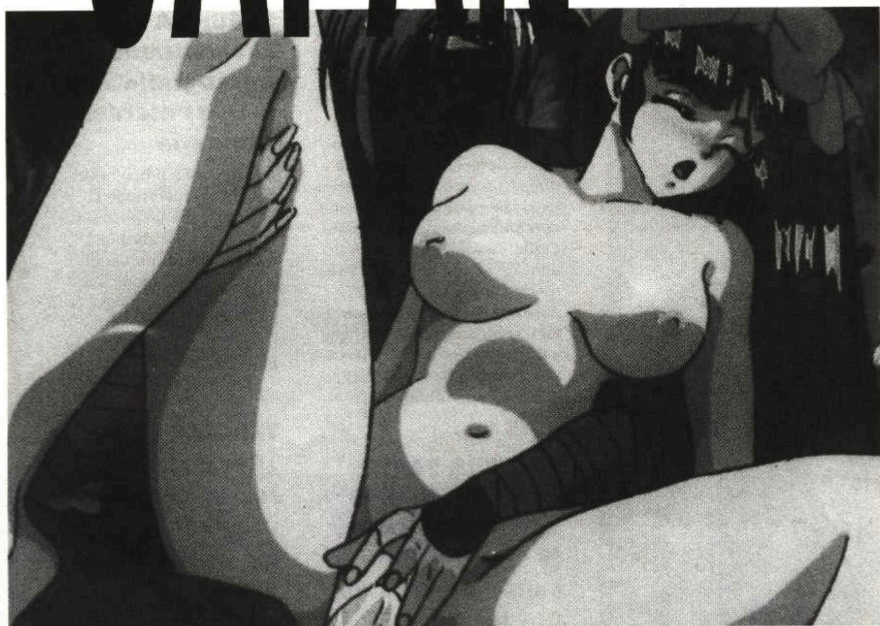
Colección Biblioteca del Dr. Vértigo
PVP: 1 180 ptas.
❏ *T.1: Mangavisión*
de Trajano Bermúdez
PVP: 995 ptas.
❏ *T.2: La Biblia Trekkie*
de Ramón de España y otros
❏ *T.3: Diccionario de Supehéroes*
de Lorenzo Díaz

Col·lecció Món de Mumerons (en català)
d'Esther Prim i Marta Balaguer
PVP: 1 450 ptas.
❏ *T.1: U, dos, tres... correm!*

OFERTA JULIO-AGOSTO:
Pin de regalo!
Por cada pedido que supere las 1000 pesetas, recibirás un pin de Glénat como regalo. ¡Distínguete entre nuestros lectores! (Edición limitada)

VENUS JAPAN

por Zaruko



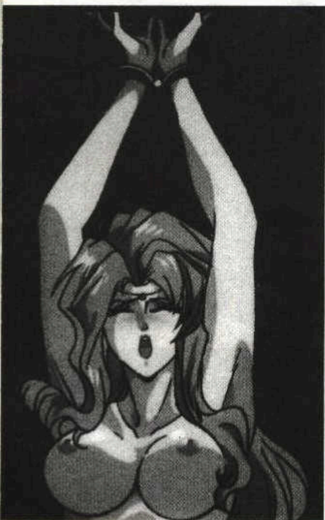
Se vuelven locos. El manga erótico está haciendo estragos en España. Las nuevas embestidas de LA CUPULA (Minifaldas de Chataro) y GLÉNAT ESPAÑA (Vanity Angel de Kaori Asano) no hacen más que acrecentar una histeria ya desatada. Gracias a *Visionary, Pandora, Angel, Miss 130, Urotsukidoji, Lethal lady y Excesos* podemos conformar una visión de lo que el morbo significa en el país del sol naciente. Mientras, aquí en *Venus Japan*, os descubrimos maravillas que aún no han podido ser disfrutadas por estos lares. Este mes, una pequeña muestra de lo último en animación japonesa incendiaria: *La blue girl*. Todo un vicio.



Han salido a la venta dentro del mercado videográfico estadounidense las tres primeras partes de *La blue girl*. Lo mejor de la noticia es su edición en versión íntegra (es decir, sin censura).

Sería de agradecer que alguna de las dos compañías españolas responsables hasta el momento de todas las películas de anime editadas en nuestro país, decidieran sacar la cinta por aquí en idénticas condiciones (esperemos que tomen nota de esto).

La trilogía cuenta las andanzas de una muchacha que responde al nombre de Miko Mido, descendiente del clan ninja Miroku que mantiene desde tiempos ancestrales una continua lucha contra el clan Disiki. Ambas "sectas" anhelan el poder de una estatua mágica. Quien la posea obtendrá un dominio total sobre una fuerza maligna capaz de estimular el deseo sexual de los humanos hasta controlar sus voluntades.



PRIMERA PARTE: La culpa de todo la tiene Yoko Ono (y el espíritu de Lenon que le sale por los poros)

La joven Miko, sin apenas conocer sus poderes tendrá que aventurarse en el rescate de su hermana. Esta ha sido secuestrada y llevada al infierno del ultraje, sufriendo en sus propias carnes toda la fuerza sexual de un monstruo demoníaco.

SEGUNDA PARTE: El onanismno y la pornografía son fuentes eternas de sabiduría

Nuestra bella protagonista viajará al universo de la lujuria donde un misterioso ninja pretende abrir las puertas al exterior dando acceso a los demonios al mundo de los humanos, pero, en realidad, este extraño personaje esconde oscuras intenciones.

TERCERA PARTE: ¿Por qué se respetan a los vegetarianos y a los coprófagos nos llaman guarros?

Esta es la tercera y última parte hasta el momento. En ella, Miko decide visitar el monasterio del clan Miroku con el fin de perfeccionar sus poderes, pero alguien ha robado la espada Jipangu, capaz de matar al emperador Shikima y con ello dominar a todos los diablos.



Algunas elucubraciones inconexas

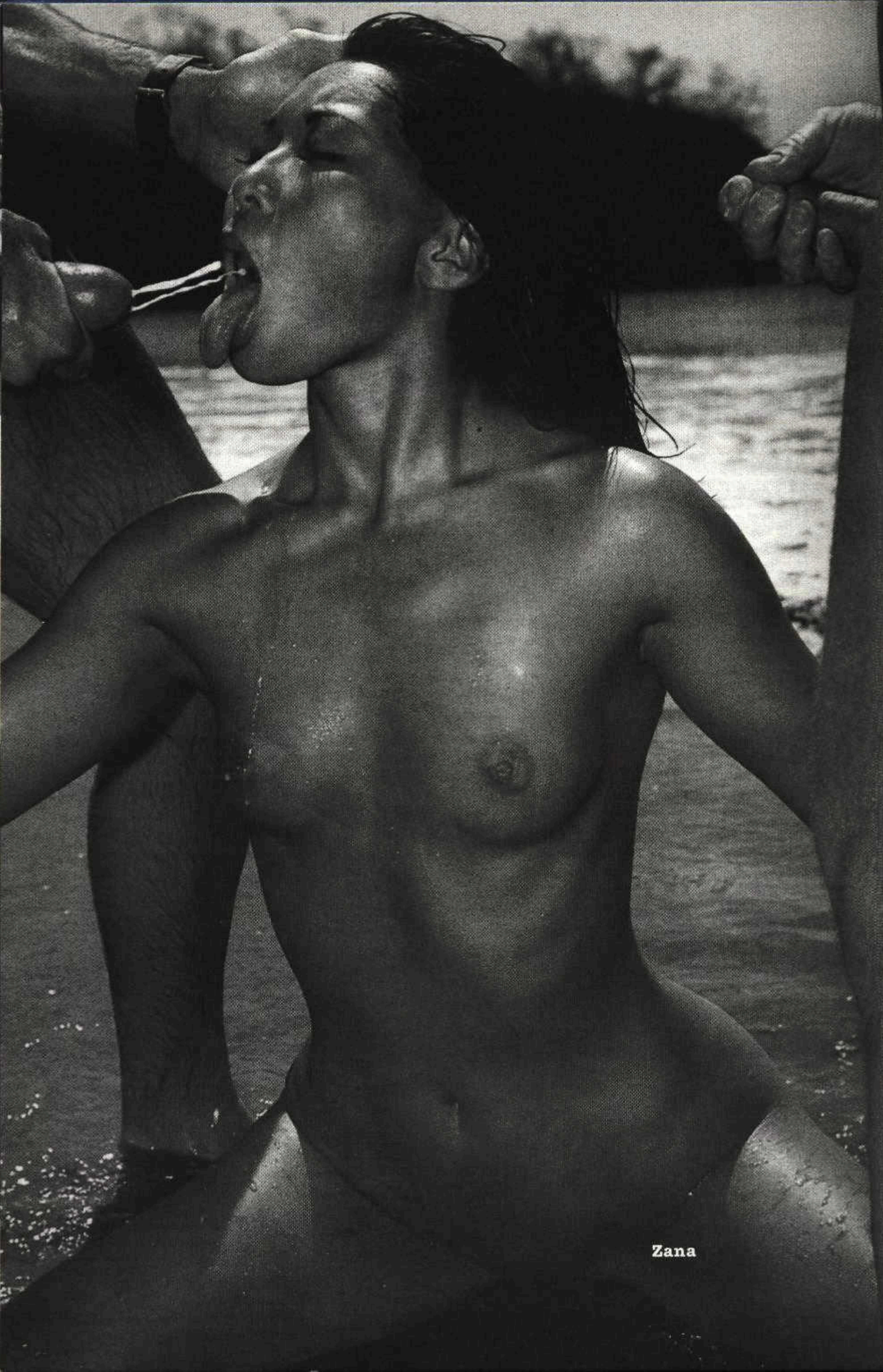
A grandes pinceladas, este sería el hilo argumental. No hace falta señalar que las referencias a *Urotsukidoji* son inevitables (no obstante, su creador, **Toshio Maeda**, es el mismo), de hecho, uno ya no recuerda la cantidad de películas que habrá visto con un contenido tan parecido. Pese a todo, ante un nivel de producción tan masteodóntico como el japonés, es comprensible el aferrarse a una idea que haya dado buenos resultados exprimiéndola hasta la saciedad. Aún así, la serie sostiene un nivel narrativo bastante correcto, manteniéndo la atención del espectador y respecto a la parte gráfica, la animación es bastante buena y el dibujo es fabuloso. Sobre todo los personajes femeninos, desprenden mucho encanto y grandes dosis de sensualidad. Lástima que la protagonista sea tan sosa (por no decir tonta): se echa en falta una mujer más guerrera (principalmente en las escenas de sexo).

En definitiva, un producto aceptable. Pese a lo comentado anteriormente, su calidad lo distancia del resto.

ficha técnica
odio a los mártires del rock & roll

Historia original: Toshio Maeda.
Diseño de personajes: Kinji Yoshimoto.
Dirección de animación: Bibinba Miyake y Taro Taki.
Dirección artística: Meiahoku Boku.
Música: Teruo Takahama.
Producción: Rushed Ikeda, Taro Miyamae, Smally Isumi y Kento Maki.
Producción ejecutiva: MTV/DAIEI EIZO.





Zana

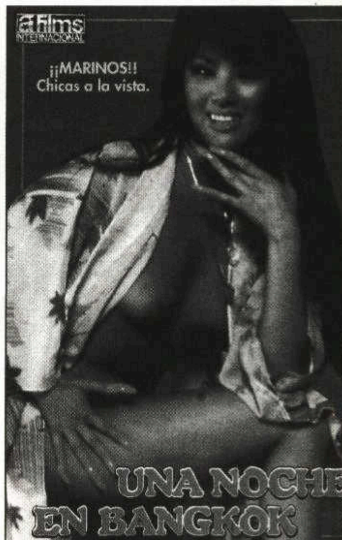
expediente X
BELLEZAS ASIÁTICAS ABDUCIDAS POR EL PORNO USA

por Manuel Valencia

Lo exótico gusta, y más cuando se trata de cine hardcore. Los reyes del negocio, los americanos, siempre que han podido han dado a sus pornos unas refrescantes pinceladas de color, preferentemente negras y amarillas, alegrando así un paisaje monopolizado por los blanquecinos cuerpos occidentales.
***Kabuki* no podía permanecer ignorante de esta libidinosa realidad y, siempre preocupados por culturizar al máximo a nuestros traviesos lectores, hemos confeccionado este explosivo inventario de féminas tremendas que, habiendo venido al mundo en el lejano Oriente, decidieron que lo suyo, eso de follar en las películas, debían hacerlo en el Hollywood más desvergonzado y exhibicionista.**
Pura dinamita amarilla.

Anisa

Filipina. Debutó en el hard yanqui en 1991, con tan sólo diecinueve añitos, y pronto se convirtió en una de las orientales especializadas en backdoors, práctica que oficiaba con solvencia en algunos infra-films de Jim Enright: *Agujero negro en el espacio 2000* (1991), *El tren de Seoul* (1992)...
Apenas ochenta títulos en su apretada filmografía demuestran que nunca sobrepasó la condición de pintoresca secundaria, llegando incluso a recurrir al sobrenombre de Naomi Wang. Algunos de sus trabajos se pueden alquilar sin problema alguno en cualquier videoclub hispano: la discreta *Jardín secreto* (Michael Zen. 1992), la fraudulenta *Gang bang en Oriente* (Rex Borsky. 1993)... A propósito, su novio era marine.



Cumisha Amado

Físicamente no es demasiado agraciada, pero siempre pone ganas y suda sus escenas a base de bien. Lleva dando

guerra desde 1992 (*Rainwoman 5, The anal adventures of Max Hardcore, Secret admirer*...) y sus atinados modales no le han servido para sacar adelante pornos tan destrempantes como *Angeles de satén* (1993), en donde se descolgaba con un entregado anal y una blowjob. Sus fans deben tener en cuenta que es una de las reinas del seudónimo fácil: Mara Amado, Myra Amado, Nancy, Leila LaVeau...

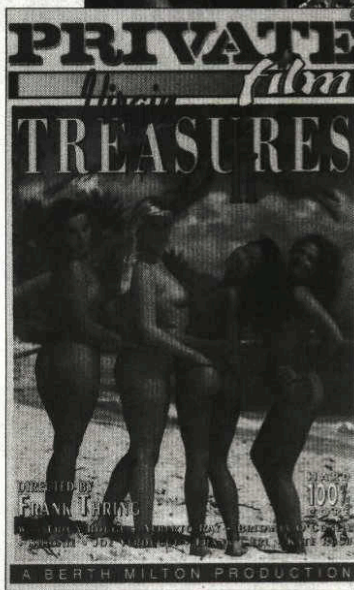
Jade East

Una de las veteranas, aunque nunca pasó de ser un rostro de segunda fila. Se estrenó en el mundillo triple X hacia 1988 y las malas lenguas aseguran que se retiró en 1993. De todas formas, seis años de trabajo dan para muchas cosas, y Jade llegó a interpretar alrededor de doscientos films para adultos, siendo los más reseñables aquellos que rodó junto a la mojigata Kascha para la serie *Hawaii vice: Corrupción en Hawai* (1988), *Corrupción en Hawai 2* (1988), *Sexo en las nubes* (1989), *Kascha, devórame otra vez* (1989)... Trabajó a las ordenes de John Stagliano (*Hot party*. 1989), del peludo Ron Jeremy (todos los episodios de la citada *Hawaii vice*, ya que el gordinflón los firmaba con seudónimo) y hasta con el mismísimo Jeff Stryker -el mayor galán homosexual que pergeñó el X convencional USA- en *Strykin' it deep* (1989), en donde, además de acatar sus indicaciones como realizador, tenía que aplacar su furor sexual en un par de morbosas escenas.

Su filmografía todavía se puede revisar con cierta facilidad: *Atracción anal* (1988), *Oscuros deseos* (1989), *El semental de acero* (1992), *Exuberant* (1992)...

Kristara Barrington

Otra de las clásicas. a diferencia de Jade East, Kristara sí tenía caché suficiente como para encabezar reparto y que su foto apareciese en la carátula del vídeo. Su primera referencia incendiaria fue *Every woman has a fantasy*, en 1984, y desde entonces hasta finales de la década -momento de su adiós definitivo al hardcore- metió baza en más de trescientos pornos.
Sus títulos más jugosos son *Inside China Lee* (1984), un abrasador especial dedicado por completo a ella; *Una noche en Bangkok* (1985), divertida serie B con marineros pegándose el lote y divirtiéndose con geishas; y *Despedida de soltera* (1985), en donde le regalaba un anal al cavernícola de Rick Savage. Además, sus admiradores deberían tomar buena nota de



sus seudónimos (China Lee, Kim Kwan, Kimberly Morgan) y de sus películas que, sin ser nada del otro mundo, sí son susceptibles de un rápido visionado por uno u otro motivo: The Ginger effect (1985), Pasaje al éxtasis (1985), Los ricos también suspiran (1986) y Rambo-Nabo, calibre 37 (1986).

Mai Lin, sonrisa regosssona

Mai Lin

La madre de todas sus hijas, o sea, la pionera de las féminas de ojos rasgados en el paraíso hardcore estadounidense. Su filmografía se pierde en la década de los 70 con trabajos como *Black silk stockings* (1975), *Skin on skin* (1978) o *Bangkok connection* (1979), pero no sería hasta los primeros 80 cuando inmortalizaría un buen puñado de peliculitas amables y divertidas: *Sex wars* (1980), un desbarajuste galáctico para troncharse de risa; *Perfume sensual* (1982), con el flujo de Danielle reconvertido en perfume afrodisíaco; *Inspiración salvaje* (1982), con Ron Jeremy de deschavetado inventor... Con todo, uno de sus mejores restregones sexuales lo inmortalizó junto a John Leslie en la obligada *Una noche en Bangkok* (1985), dejando claro que su cuerpo frágil, sus uñas afiladas y su sonrisa irresistible se habían ganado a pulso un puesto de honor en el star-system USA de todos los tiempos. Retirada del mundo del folleteo a finales de los 80, regresaría ocasionalmente, y de modo efímero, durante los primeros compases de la década de los 90. Desgraciadamente, los años no pasaban en balde, y menos para una veterana actriz X. La pornografía recomendable para cualquier aspirante a discípulo de Mai Lin se completaría con *Se rueda una porno* (1983), *Modelos con gargantas sedientas de sexo* (1983), *La casa del placer 2* (1985), *Rated sex* (1986), *La señora insatisfecha* (1987) y *Taboo 7* (1989).



Mimi Miyagi, nada que envidiar a Mai Lin

Mimi Miyagi

La típica oriental de los años 90, lanzada a lo grande por las todopoderosas productoras yanquis, y prototipo de mujer por la que todo buen pornófago perdería la cabeza

durante unos minutos.
Guapa, picarona y explosiva, vino al mundo un 3 de julio de 1973 en Davao (Filipinas) y es medio china.
Con sólo dieciocho primaveras y un cuerpo de ensueño ya follaba delante de las cámaras en *Espuma* (1991), *Blue fox* (1991) o *Juicy treats* (1991), y pronto se especializaba en dejarse penetrar analmente, aunque casi siempre con la protección de un preservativo: en *The dragon lady 2* (1992) era Tom Byron quien se la metía por el ojete, en *Anal asian* (1992) el afortunado era T.T. Boy...
Tampoco habría que perderle la pista en peliculillas de poca monta en donde su cuerpo fogoso -beneficiado por la silicona milagrosa- era lo más aprovechable, casos de *Garganta profunda 6* (1992), *El tren de Seoul* (1992) o *Jornada intensiva* (1993).

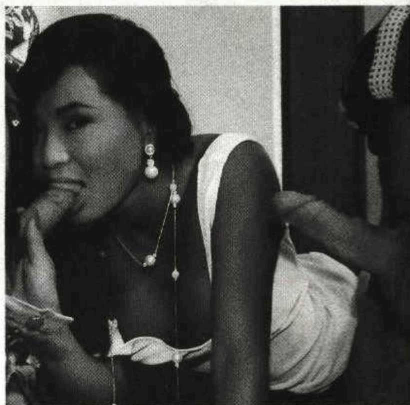
Tricia Yen

De la última generación. Por sus venas corre sangre vietnamita y japonesa, su sonrisa es perfecta y su cuerpo fascina. Decidió aterrizar en el planetario X para llegar a fin de mes con la economía saneada, debutando en 1993 con diecinueve años mal contados.
Actualmente no para de acaparar pornos asépticos de amable factura y poco desmelenados sexualmente, de esos a los que nos tienen acostumbrados los magnates hollywoodienses, tipo *Oral sex* (Toni English. 1994) y *Orient sex* (Bud Lee. 1994), ambos producidos por la avasalladora y blandengue Vivid Video.

Zana

La más simpática, huracanada y pizpireta de todo este lote de damiselas. Coreana de nacimiento, perdió su virginidad a los diecinueve y a los veintitrés se atrevió a joder por primera vez en una película con un montón de equis en la carátula.
Sus primeros trabajos fueron una serie de atrevidísimos reportajes fotográficos para la factoría sueca de *Private*, pasando después a engrosar los repartos de los *Video magazines* (volúmenes 9, 10, 11, 17...) y de las películas que las huestes de Berth Milton rodaban por cualquier rincón exótico del globo terráqueo con sus chicas-cañón: *Tesoros vírgenes 2* (1994), *Fuga en Costa Rica* (1994), *Lujuria en el Caribe* (1995)...
Amiga de la sodomía y de las dobles penetraciones, no dudó en aprovechar la oportunidad para dar el salto a los Estados Unidos y trabajar para la millonaria industria yanqui. Se cambió el nombre por el de Kitty Young y se pluriempleó a conciencia: *Lo mejor de Sodo-Manía* (1993), *Mujeres maduras, chicos jóvenes* (1994)... Incluso llegó a bregar con todo un batallón de hombres a la vez en *Gang bang girl 12* (1993).


Zana, chica *Private* para todo







aquellos polvos... trajeron



por Jacobo Molins

Record of the Lodoss War (recientemente editada por ANIME VIDEO), Lodoss to Senki para aquellos otakus que figuran entre los más acérrimos, empezó siendo tan sólo un juego de rol. Pero eso de "tan sólo" resultó ser un término totalmente relativo, ya que desde su mismísimo lanzamiento gozó de un éxito que se podría calificar de apabullante.

Su creador, **Ryo Mizuno** dedicó varios años de su vida a perfilar y sacar punta a un proyecto que comenzó en sus años de estudiante universitario y que cuajó en 1986, año en que el lanzamiento del juego de rol se hizo oficial, por medio de la revista *Computique*. **Ryo Mizuno** fue pues, uno de los principales culpables y promotores del éxito de los juegos de rol en Japón. Una campaña publicitaria apoyada por la aparición de novelas editadas por KADOKAWA SHOTEN (la misma que se encargó de lanzar el juego en sí) y un entretenido juego de ordenador fueron el detonante que activó la inevitable aparición de la película de dibujos animados de turno. La misma editorial que se ocupara de la publicación del juego de rol, pero en su faceta como distribuidora de video, se encargó de poner en el mercado 13 ovas de media hora de duración cada uno desde mediados de 1990 hasta principios del 1992. Veamos un poco de qué va la historia para tratar de intuir el porqué del éxito de esta saga de animación.

LA PUÑETERA HISTORIA

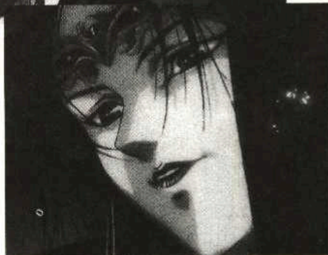
Al principio de los tiempos seis dioses se reunieron y crearon el mundo. Aunque crear un mundo no sea tarea

estos lodos



fácil (yo un día lo intenté pero no lo conseguí), eran dioses (y además seis), y, a pesar de ser de ideologías opuestas, lo consiguieron. Todos los problemas surgieron a raíz de la diversidad de opiniones en lo concerniente a cómo deberían dichos dioses gobernar el mundo que acababan de crear. Esa crisis enfrentó a Faris, dios de la luz y Faralis, dios de la oscuridad, enfrentamiento que, como era de esperar acabó en forma de guerra en la cual se vieron implicados todo tipo de seres como dragones y monstruos, brujos, e incluso humanos mortales normales y corrientes. Los dioses empezaron a caer inexorablemente, hasta que sólo quedaron dos supervivientes, Kardis, diosa de la destrucción y Marpha, diosa de la tierra. La balanza parecía decantarse del lado de Marpha, pero antes de ser derrotada, Kardis hizo un último esfuerzo y envió un maleficio al mundo, sin embargo, aunque Marpha no pudo contrarrestarlo, sí que pudo separar la tierra maldita en dos mitades que se convirtieron en islas, un era Lodoss y lo otra Marma, donde yace el cuerpo de Kardis y que está rodeada por aguas maléficas.

Lodoss se compone de varios reinos, aunque el más importante es el Reino de Vallis, gobernado por el rey Farn, y donde habita Parn, el personaje central de la historia, mientras que Marma está gobernada por el tirano Beldo, conocido como el Rey oscuro. Fue el propio rey Farn quien, hace tiempo, se encargó de hacer frente a las fuerzas del dios Daemon, pero



una nueva amenaza se cierne sobre Lodoss, y un nuevo grupo de héroes, encabezados por el joven Parn, de 18 años de edad, tendrán que hacerse cargo de la situación. Dicho grupo está constituido por Eto, un joven sacerdote amigo de Parn, y cuyo destino será



convertirse en el rey de Vallis, Deedlit, una elfa de 160 años enamorada de Parn (el amor no tiene edad), Slayn, un mago, y algún otro personaje más, tal como un ladrón de Marma que se acaba aliando con las fuerzas de Lodoss. Todos ellos se deberán enfrentar a las fuerzas del mal y deberán evitar dejarse seducir por dichas fuerzas malignas, tal como le pasó a Beldo, rey de Marma, que en su momento combatiera contra las fuerzas de Daemon pero cuyo principal objetivo actual es conquistar la isla de Lodoss.

Y AHORA, LOS DATOS DE LA HOSTIA

Posiblemente, si los ovas hubieran sido lanzados al mercado unos años antes de lo que lo fueron, no hubieran tenido tanto éxito, ya que el mundo de los juegos de rol era un concepto bastante abstracto por aquel tiempo en el país del sol naciente. No obstante, dicha fecha de aparición no podía haber sido mejor escogida. Los juegos de rol estaban en auge, y, especialmente el de *Record of theLodoss War*, que sorprendió a propios y a extraños por la patente aunque interesante habilidad con la que su creador, **Ryo Mizuno** combinaba tan clásicos conceptos como los obtenidos del juego de rol de *Dungeons & Dragons* y las novelas de **Tolkien**, dándole un ligero aire renovador al asunto. El propio encargado del diseño de los personajes, **Nobuteru Yuuki**, confiesa que no se podría haber elegido un momento más propicio para editar el primer volumen de la serie de animación. Fue pues, **Nobuteru Yuuki** quien se encargó finalmente de los diseños de los personajes. En principio, era **Yutaka Izubuchi** quien debía encargarse del diseño. No obstante, el hecho de que este autor estuviera más especializado en mecha (se encargaba de cosas como *Mobile Police Patlabor*), y de que nunca había diseñado personajes, le hizo dudar de su propia capacidad para llevar a cabo esa tarea y terminó recomendando a **Yuuki**, con quien había colaborado en la revista *Dragon*. No se puede decir que este sea un autor muy conocido en España, a pesar de la innegable calidad de su obra. Al margen del impecable diseño de los personajes de la serie, ya había contribuido en proyectos como *Macross* y *Five Star Stories*, versión animada del popular manga homónimo de **Mamoru Nagano**. En *Record of the Lodoss War*, el público español tiene una interesante oportunidad para acercarse al arte de este dibujante que ocupa un importante puesto en el ránking de popularidad en Japón. Al concluir esta obra, **Yuuki** se embarcó en un interesante proyecto personal; se trataba de realizar un manga de temática épico-fantástica comparable en ciertos momentos a la mencionada serie de animación. El resultado fue inmejorable, un manga

lodoss



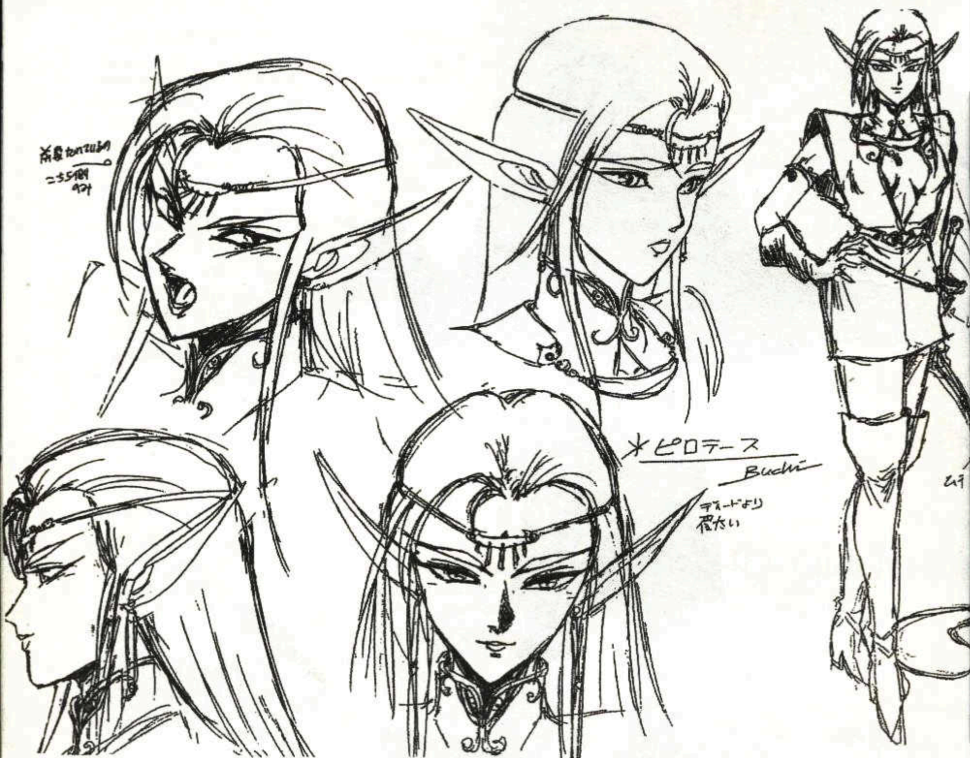
titulado *Vaelber Saga* serializado en la revista *Dragon*, manga en el que el autor hace alarde de su esplendor creativo. También se ha encargado del diseño de los personajes de la adaptación animada de *X*, de **Clamp**, así como de *Battle Angel Alita* de **Yukito Kishiro** que está a la venta en España desde hace ya tiempo.

Aquellos que hayan tenido la oportunidad de leer los libros de *Record of the Lodoss War*, quizá se sorprendan por el hecho de no todos ellos están contenidos en la serie de animación. En efecto, mientras que los episodios 1-8 cubren el primer libro (titulado *La Bruja Gris*), los episodios 9-13 son un compendio derivado de los restantes libros de la serie. Además, el primer episodio es una especie de introducción que está situada cronológicamente fuera de lugar, ya que la acción comienza realmente en el segundo episodio.

UN FISTRO DE SERIE

Al margen del guión de la serie en sí, la historia trata de narrar el crecimiento de Parn. No es el mismo el inocente Parn que vemos al principio de la historia y el más maduro que vemos al final, cuando es armado Caballero. El mismo concepto es aplicable a los demás personajes de la historia. Todos van cambiando a lo largo de los acontecimientos, y, aunque lo hacen de forma distinta, muchos de ellos tienen pinceladas en la personalidad que los hacen comparables entre sí.

Otra nota reseñable al respecto de la serie de dibujos es que, dentro del mundo de la animación japonesa, tiene una estética que se aproxima bastante a la occidental. El hecho de que, por ejemplo, los dragones sean los monstruos más poderosos da

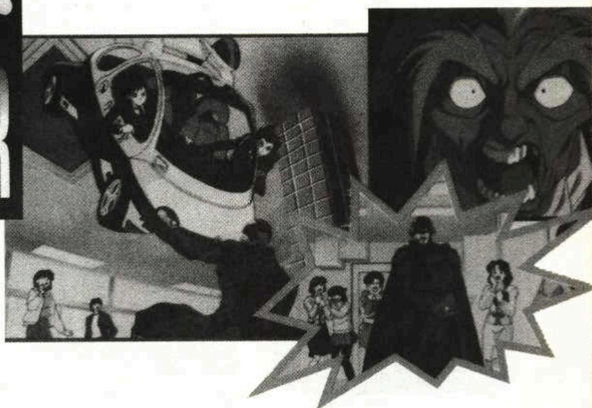


idea de ello, ya que en la tradición nipona los dragones no son ni mucho menos más importantes que otros monstruos diferentes. Es posible que esto se deba al hecho de que, como ya hemos mencionado antes, las principales influencias del juego de rol que originó esta serie no son otras que **Tolkien** y el juego de rol de *Dungeons & Dragons*, que se trata, sin duda, de uno de los juegos de rol más populares de occidente. Por último, comentar que están disponibles en el mercado, dos libros de ilustraciones relacionados con la serie. El primero recoge los episodios 1-8 de la serie, mientras que los cinco episodios restantes están agrupados en el segundo. Ambos recogen tanto fotogramas de las películas, como diseños a lápiz de los personajes (alguno de ellos a color), decorados y diversos escenarios que van apareciendo a lo largo de esta espectacular saga de animación.

En resumidas cuentas, una serie de las que hacen época. Tan recomendable para los amantes del rol y del género épico-fantástico como para los amantes de la animación en general (en especial de la buena animación), que hace agradecer a las distintas distribuidoras de anime en España el hecho de que de vez en cuando (afortunadamente, cada vez con más frecuencia), tengan un criterio tan inteligente como este a la hora de decidir sus lanzamientos al mercado.

tratado kabuki





moldiver 2

Idea original, Director y Diseño de personajes: Hiroyui Kitazume. Producida por PIONEER LDC. Edita CARTOONIA.

Nuevas aventuras de la divertida *Moldiver*, en este caso, la cinta incluye los episodios tercero y cuarto, de unos veinticinco minutos de duración cada uno. En el primero de ellos, *Deseo*, Mirai las pasa moradas para acudir a una cita importantísima con su querido señor Misaki, a quien logra encontrar a última hora en el aeropuerto. En la segunda historia, *Destrucción*, el profesor Machinegal rescata del fondo del mar el Yamato, un acorazado de la Segunda Guerra Mundial que guarda un valiosísimo secreto tecnológico en su interior.

Pues eso, las enloquecidas peripecias de la candorosas Mirai, una muchacha en buen año capaz de transformarse en la todopoderosa Moldiver, una suerte de Superwoman del siglo XXI que vela por la paz y la tranquilidad de la bulliciosa ciudad de Tokyo.

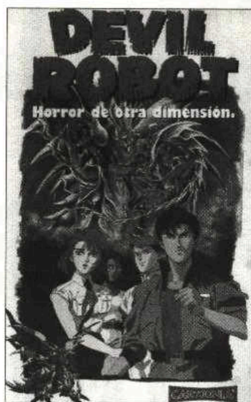
Lo mejor, con diferencia, las

continuas peleas de chicas, a mamporrazo limpio, entre Moldiver y las despampanantes androides de Machinegal, puro erotismo desatado cuando las niñas se encuentran embutidas en sus sugerentes trajes de guerra. Tampoco habría que olvidarse de un tratamiento narrativo amable, metagenérico y que no duda en llegar a todo tipo de público, de diferente condición, edad y sexo. Además, una estupenda galería de personajes secundarios se encargan de servir un contrapunto dicharachero a la ya de por sí enloquecida y traviesa heroína teenager: el alucinado Doctor Machinegal; Nozomu, un mozalbete de una sabiduría prodigiosa; la amiga de Mirai, camuflada tras su disfraz de gata...

por Ines Bravo

devil robot

Director: Toshihiro Hirano.
Guión e idea original: Shoh Aikawa.
Producido por TOKUMA SHOTEN PUBLISHING CO, LTD.
Edita CARTOONIA.



En 1999 una serie de pruebas físico-nucleares culminan con una explosión atómica en el mar. El experimento no es un éxito rotundo, ya que se abre una puerta a otra dimensión a través de la cual se cuela en nuestro planeta un objeto gigantesco y desconocido que va a parar a las profundidades marinas. Una vez estudiada una muestra de la materia que compone su estructura se descubre una extraña y poderosa energía capaz de transportar a los terrestres a otros mundos.

Nada del otro jueves. *Devil robot* no pasará a la historia por su ritmo trepidante ni por su narración ingeniosa: el principio es excesivamente kilométrico y pausado, los personajes salpican la trama con inútiles flash-backs explicativos, apenas hay desenfreno apocalíptico y destrozón, las peleas entre los brutos mecánicos escasean y la cámara no se dispara tras las correrías de unos personajes que a las primeras de cambio ya se hacen cargantes.

Pese a todo, si en vez de dibujos animados estuviésemos ante una película con personajes de carne y hueso, bien podríamos hablar de una típica monster movie yanqui de los radioactivos años 50 o de otra agradable tropelía de Godzilla, ya que se dan todos los ingredientes necesarios para ello, desde esos científicos desquiciados por el saber absoluto hasta esos militares obsesionados con el orden extremo, pasando, por supuesto, por un montón de tópicos temáticos y genéricos que son revisitados ortodoxamente.

Así pues, proponemos desde aquí el urgente y millonario remake USA de *Devil robot*, un reciclaje con bestias gruñonas infográficas de protagonistas absolutas, con **Jim Carrey** jugándose el pellejo entre experimentos genéticos poco fiables y una **Drew Barrymore** que de réplica picarona y sexy a todos esos aburridos científicos mesozoicos con cara de palo. ¿Para cuándo?

por Ines Bravo

green legend ran
episodios 1 y 2

Director: Satoshi Saga.
Guión: Yu Yamamoto. 1992.
Editada por Pioneer y distribuida por Cartoonia.

En el futuro, la Tierra ha quedado convertida en un inmenso desierto y el agua es un bien escaso. La situación es producto de la llegada al planeta de unas criaturas gigantescas procedentes del espacio, las "Madres Sagradas", monolitos inmóviles en cuyo interior hay agua y vida natural normal. Rodo y sus seguidores, apoyados en un fuerte ejército, han monopolizado los recursos,

doble dragón

VIDEOJUEGOS AL CINE

La última moda de la industria hollywoodiense, en un alarde de sacar de donde no hay, se llama adaptar al cine videojuegos. Si no me equivoco, y en el lapsus de tiempo que ha transcurrido entre la escritura de estas líneas y su publicación no han inventado ninguna nueva perversión pornográfica (es un género cuyos hijitos se cuentan por el número de perversiones que existen: a marranada nueva, subgénero nuevo) o el gore no tiene alguna modalidad de cuño reciente, amén de los rumores que corren sobre unos extraños telefilms, totalmente undergrounds e ilegales -en caso de que realmente existan-, en los que en lugar de marionetas se utilizan cadáveres de verdad... en ese caso, podríamos decir que el único subgénero propio de la década de los noventa es el de los videojuegos.

Abrió fuego Super Mario Bros. Muchos no eran capaces de imaginar como de un videojuego de estructura tan repetitiva podía surgir una película. Una buena dosis de jeta y dos actores destacables como son Dennis Hopper y Bob Hoskins tapaban el desaguisado. Y cuando más expectación había por ver que daba de sí la tan anunciada versión cinematográfica del Street Fighter, con Juan Claudio a la cabeza de los luchadores, se cuela, sin avisar y a ritmo de una espantosa tonadilla que combina la música clásica con el bakalao, Doble Dragón. Un clásico de los recreativos más casposos y quillobarrios (todavía y con un poco de suerte se puede encontrar alguna que otra máquina del clásico juego de hostias circulando por ahí) ahora en cine de la mano de una producción de segunda división, dirigida por James Yukich y protagonizada por Mark Dacascos y Robert Patrick, que daban vida a los inexpresivos Billie y Jimmie, protagonistas de la máquina. Nombres poco conocidos para un saldo fílmico que astutamente ha sabido robar público y éxito al dichoso Street Fighter y sin matarse demasiado. La total falta de pretensiones y del más mínimo sentido del ridículo pueden proporcionar una velada agradable entre comillas, y siempre teniendo en cuenta la necesidad de cierto grado de oligofrenia para enfrentarse a productos de este calado.

La máquina en cuestión surgió en 1985. La lanzó la casa Taito y fue la que inauguró la modalidad de los beat'em-all, que traducido vendría a a significar pégales a todos o, versión quillo, ahostia a todo dios. Aunque se podrían citar algunos antecedentes en forma de videojuego del Doble Dragon, éste destacó por otorgar cierta tridimensionalidad al escenario. El éxito fue total: aparecieron diversos sucedáneos como Final Fight o Street Gangs y la Taito comenzó a lanzar mejoras sobre el original. Sin embargo, y según dicen los entendidos en la materia, las nuevas versiones no hicieron más que empobrecer el primer Doble Dragon. Con la cuarta parte, ideada por Rosetta Stone, el declive fue tal que la Taito, a punto de quebrar, tuvo que ser finalmente absorvida por la NSK. Hace cosa de un par de años, aún se atrevieron con una quinta parte que, bajo el título de One Vs. One intentaba imitar los parámetros del Street Fighter, de furiosa actualidad por aquel entonces. Existe también una serie de dibujos, basada precisamente en esta última modalidad de uno contra uno, que un servidor no ha visto, ni verá (las referencias la pintan como poco menos que horrorosa).

Con tanto jaleo alrededor del videojuego no era de extrañar, pues, que apareciera su versión cinematográfica. La película de Yukich partía con un problema de base del que también adolecían sus dos colegas, Super Mario y Street Fighter: la alarmante falta de una historia, de algo que contar, objetivo de todo arte y más de uno que desde siempre se ha definido como eminentemente narrativo. Las soluciones, en ninguno de los tres casos, destacan por su imaginación: concentrar en un sólo personaje a los malvados de turno y plantear todo el film como la consabida lucha entre el bien y el mal. Doble Dragon resulta, sin embargo, mucho más fresca y aporta mayores dosis de caradura que su rival Street Fighter, amén de unos efectos especiales mucho más trabajados que los decorados cartón piedra y el cutrerío fallero de la película de Steven E. de Souza. Pero el escollo principal de Doble Dragon y, por extensión, de sus otras dos colegas de subgénero, es la necesidad de una interacción con el espectador, hoy por hoy inalcanzable en el cine. Me explico: en una maquineta tú bechas tus cinco duros (tal como están las cosas ahora, en muchos sitios ya es el doble) y, prácticamente, te conviertes en amo y señor de la situación, de la historia que se desarrolla en la pantalla, siempre teniendo en cuenta las limitaciones del juego y las que te imponga tu habilidad. Por el contrario, en las películas-videojuegos el desarrollo se encuentra en manos de un equipo de guionistas, la mayoría de las veces, bastante incompetentes, previsibles y aburridos. Por otra parte, la entrada al cine cuesta seiscientas pesetas laborables, diez duros más si vas en festivo. Dividamos el primer importe por veinticinco pesetas y obtendremos un total de veinticuatro partidas. Hasta el ser más inútil y negado puede convertirse en un avezado maestro de la máquina con una sesión intensiva de veinticuatro partidas.

Por lo tanto, el cine, por mucha pantalla grande y sonido cuadrafónico que le pongan, difícil lo tienen con clásicos de la cultura de barrio como son el mismo Doble Dragon o, más recientemente, el Street Fighter. Sin embargo, desde aquí reclamos una nueva película-videojuego: El Comecocos, the movie.

por Manuel Romo

mientras los Hazzard son las milicias rebeldes que luchan contra dicho monopolio. En este escenario se desarrolla la historia de Ran, un jovencito cuyo objetivo es unirse a los Hazzard, pero que busca resolver otros misterios, encarnados en un fornido miembro de los rebeldes con una enorme cicatriz en el pecho que asesinó a su madre cuando Ran todavía era un niño. En su periplo, el protagonista topará con Aira, una joven de cabello plateado con poderes especiales para comunicar con las "Madres Sagradas" a quien ambas fuerzas intentan raptar.

Green Legend Ran es una historia de corte apocalíptico en cuyo argumento se acumulan todos los tópicos al uso. Ni la descripción de ambientes ni la de personajes incluye ninguna novedad sustancial no ya a cualquier manga de la misma índole, sino a los cientos de películas de los que se han extraido las ideas. La confrontación entre opresores y oprimidos o la caracterización del héroe están mil veces vistas, y sólo hallazgos como el de las "Madres Sagradas" o algunas escenas oníricas despiertan auténtico interés en lo que se refiere a la historia.

La animación es otro cantar. Sin llegar a sorprender, es lo suficientemente estilizada como para mantener la atención, incorporando algunos diseños bastante logrados (los barcos y sus pasillos interiores), con lo que termina siendo la mejor baza de una cinta claramente destinada al público infantil. Los momentos de violencia aparecen de manera muy aislada y convenientemente mitigados (no hay muertes particularmente sangrientas), y los elementos eróticos son practicamente inexistentes (el único digno de calificarse como tal sirve para desengrasar la acción a través del humor).

Los dos episodios editados hasta el momento se limitan a poner en funcionamiento la historia, y han aparecido en cintas individuales de cuarenta y cinco minutos. Si se presentaran juntos en un solo videocassette (perfectamente posible dada su duración), sería mucho más barato acceder a ellos, y por lo tanto los recomendaríamos a curiosos de toda índole. Como no es así, y no está la cosa para ir derrochando, mejor será buscar valores más seguros.

por Eduardo Guillot



the ultimate japo rock invasion

TEENGENERATE

brutos sucios y rápidos

por Eduardo Guillot

Son todo un caso. Estos cuatro japoneses llevan grabando desde 1989 y en seis años sólo han sido capaces de completar tres álbumes y uno de ellos con cinco canciones, el mini Lp *Maximum Overdrive*. Sin embargo, cuentan con tal retahíla de colaboraciones, singles compartidos, participaciones en discos homenaje y demás fruslerías ideales para fans que es muy posible perderse irremediablemente intentando establecer una discografía suya en formato siete pulgadas.

Su historia se remonta a 1988, cuando **Fink** (su nombre real es Isao) y **Fifi** (**Akira** en el DNI) deciden formar **American Soul Spiders**, una banda concebida como el vehículo perfecto para dar rienda suelta a sus bárbaros deseos sonoros, que no son otros que emular a los ídolos punk rock que llevan años escuchando. Unidos a **Dezaki** (voz), **Sammy** (bajo) e **Hisayo** (batería), graban la maqueta **Kick Ass** en 1989, donde ya demuestran que lo suyo no es la filigrana, sino el riff directo al estómago, contundente y sin paliativos. Se miran en el espejo de **MC5, Stooges, Heartbreakers, Ramones** o **Radio Birdman**, pero recrudeciendo todavía más su sonido, si es que esto es posible.

Su debut en vinilo tiene lugar en 1990, simultaneamente en Japón y EEUU, donde de la mano de una discográfica con solera, SYMPATHY FOR THE RECORD INDUSTRY, se permiten realizar su primera gira americana (no será la última: han compartido escenario con **Cynics, Fastbacks, New Bomb Turks, Devil Dogs**...). Ese mismo año registran *Maximum Overdrive*, un mini Lp paradigmático de su personal estilo: apresurado, rasposo, sucio, eléctrico, enérgico, en bruto y grabado como si estuvieran echándolos a patadas del estudio (¿Conoces a **Billy Childish**? Pues sus discos son el colmo de la perfección al lado de los de estos energúmenos). Sin exagerar un ápice, así de urgente era el álbum, al igual que los que han seguido editando hasta hoy. Una pena, porque en directo son una máquina perfectamente engrasada capaz de escupir punk rock a toda velocidad sin que por ello se resienta el sonido.

Del 91 al 93, **American Soul Spiders** publican varios singles más (repiten con SIMPATHY, pero también se alían con **Get Hip** o **Casting Couch**), participan en una cinta homenaje a los **Dead Boys** (fabrican las versiones como churros) y actúan como *support band* de **Jeff Dahl** en Japón (existe un doble single testimonial) antes de desaparecer forzosamente por el abandono del cantante **Dezaki**.

Sólo tres meses después se reactivan con nuevo nombre: **Teengenerate**. Debutan en formato single con el principal sello punk japonés, WALLABIES, e inmediatamente, ya comenzado 1994, graban su primer LP, un maremoto de once canciones en auténtico sonido monoaural titulado *Audio Recording*. En España se publicó en el atractivo formato de diez pulgadas, y su contenido mostraba a las claras que el grupo sólo había cambiado de nombre (y se había quedado, claro está, sin el cantante original). Por lo demás, punk rock cavernario y *speedico* servido con furia primitiva. Además, las versiones (excepto **Zeros** y **Radio Birdman**) **abundan en el sonido reproducido: Chuck Berry, Pretty Things, Detroit Wheels** y **Wailers** son los escogidos. Y, sí, has contado bien: seis *covers* y sólo cinco temas propios. Ellos son así, tan sinceros, fanáticos e inocentes que se derritieron con el tándem que produjo el disco (hay que reconocer que no era para menos): El **Young Fresh Fellow Scott MCCaughey** y **Kearney Barton**, propietario del estudio y productor de los **Kingsmen** y los **Sonics**. Decir que estaban como niños con zapatos nuevos sería quedarse corto.

A AUDIO RECORDING siguieron más singles, fruto de la ampliación de su círculo de amistades: un doble siete pulgadas a medias con los canadienses **Bum**, otro con los neozelandeses **Stepford 5**, un tercero, también doble, con canciones de **American Soul Spiders**... ¿Hemos dicho ya que la discografía en sencillo de estos nipones es inabarcable?

Por último, a finales de 1994 (a España llegaría entrado el año en curso), aparece su segundo larga duración, publicado por CRYPT (al viejo zorro de **Tim Warren** no se le escapa una) y titulado *Get Action!* No hace falta decir que es un nuevo compendio de burradas de ultratumba, grabadas como si los aparatos utilizados para hacerlo estuviesen construidos a mano (¿Se habrán inspirado en ellos los valencianos **Royal Canin**?) pero que destilan puro rock and roll anfetamínico, tanto en los temas propios como, una vez más, en las versiones, que esta vez vienen de la mano de gente de la calaña de **Jerry Lee Lewis**. Dieciocho canciones que suponen toda una nueva pedrada en la cabeza de consecuencias imprevisibles si no se administra en las dosis adecuadas.

Superdope los ha comparado a los **Lazy Cowgirls** del 87 o a los **Supersuckers**, y *Maximum RocknRoll*, la biblia del rock abrasivo, ha dicho de ellos que son *«unos de los principales dioses del panteón punk»*. ¿Qué podemos añadir nosotros?

discografía

AMERICAN SOUL SPIDERS
1990: Maximum Overdrive (In your face) Mini Lp.

TEENGENERATE
1994: Audio Recording (Cruddy/Munster)
1995: Get Action! (Crypt/Running Circle).

I SALON DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO DE BARCELONA

Estació de França 27, 28 y 29 de octubre

ORGANIZA:



CON LA COLABORACIÓN DE:



Nº1 en JAPÓN

SAILORMOON

El manga que provoca más pasiones a japonesas y japoneses.

El nº1 indiscutible lo tienes ahora en Glénat.



Glénat
Fuera de lo común